
100% PC
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 15
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
TRACER
ONSIDE
DEADLINE
SPYCRAFT
CATFIGHT
SETTLERS II
OFFENSIVE
FIRE FIGHT
TOSHINDEN
BACKPACKER
VIRTUA FIGHTER
STARFIGHTER 3000
BAKU-BAKU ANIMAL
DESKTOP ADVENTURES
N.F.S. SPECIAL EDITION
BATTLEGROUND GETTYSBURG
QUAKE
APACHE LONGBOW
HOLY GRAIL
Z
Microsoft Home
TODAS SUS NOVEDADES
TNT
ESTE NÚMERO ES:
LA BOMBA
GRAN REPORTAJE: CASAS DE JUEGOS EN INTERNET
8 413042 303039

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 15

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló

Director Editorial
Mario de Luis García

Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño

Director de Producción
Carlos Peropadre

Directora Comercial
Carmina Ferrer

Director de Distribución
Enrique Cabezas

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director
Mario de Luis García

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López

Edición
Inmaculada Portalo
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría

Maquetación
Clara Francés Escudero

Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386

Publicidad Madrid
Patricia Martínez

Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo

Servicio Técnico
Óscar Rodríguez, Antonio Tijerín

Secretaría de Dirección
Ana Rubio

Suscripciones
Isabel Bojo

Filmación
Filma Dos

Impresión
Pantone

Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



UNA NUEVA MIRADA LÚDICA

Ha llegado un auténtico bombazo. Aún no ha muerto en nosotros ese anhelo de renovación del que hemos hecho gala, modestia aparte, desde el principio de nuestra existencia. A la luz de las opiniones y sugerencias que habéis manifestado en las encuestas que hemos puesto a vuestra disposición, hemos decidido otorgar una imagen renovadora a nuestra publicación, un *look* arrebatador que te va a servir de guía a lo largo de tu recorrido mensual por los intrincados senderos del software lúdico. Para ello hemos dado un vuelco radical al apartado infográfico. Nuevas cabeceras y nuevas infografías en general amenizarán la lectura de nuestras secciones. Esperamos que sean de tu agrado.

Un bombazo que va a hacer temblar la sólida tierra hispana. Hasta las playas más apartadas de la península, hasta el último acantilado de nuestros escarpados montes, hasta cada rincón abrasador de todas las ciudades, aparece, con una sencillez sin pompa y sin circunstancia, con el deseo de llegar directo al corazón de los vigilantes de la playa, de los montañeros, de los irremediables urbanitas, una bomba, un número más, brillante y seguro como un rayo de sol, de nuestra revista, que resiste estoicamente en medio de la desoladora llanura de este verano de fin de siglo.

Por lo que se refiere a los contenidos que te ofrecemos en este número, tengo que destacar sobre todo una de nuestras secciones habituales: A Fondo. Se trata de un apartado que muy a menudo se merece una mención especial, pero esta vez llega a salirse realmente de la norma. Como os decíamos el mes pasado, nuestros colaboradores exprimen sus cerebros sudorosos en la incansable búsqueda de las soluciones de los programas más complicados del mercado. Su trabajo, en esta ocasión, ha sido mayúsculo y superlativo, pues se han dedicado nada más y nada menos que a buscarle las cosquillas a un programa como *Ripper*, realizado en seis CD-ROMs, y el fruto de su compleja labor son siete páginas que giran alrededor de esta estupenda videoaventura.

En fin, no os dejéis atrapar por el oblicuo y ponzoñoso calor del ecuador de la jornada y procurad sacar el máximo provecho de los últimos momentos del estío. Os espero el mes que viene; ¡hasta entonces, bomba!

ÍNDICE



Este mes os presentamos a la nueva mascota de PC Player. Gracias a vuestra masiva colaboración en nuestra encuesta, hemos introducido cambios significativos que iréis apreciando tanto en este número como en los siguientes. Por eso hemos dedicado la portada a nuestra querida bomba.

CONTENIDO CD-ROM

Como siempre, os ofrecemos las mejores demos del momento, destacando este mes sobre las demás, la versión shareware del excepcional Quake, que como todos sabeis es uno de los juegos más esperados del momento.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



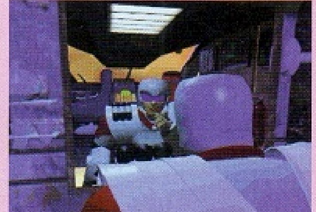
QUAKE

RUN: QUAKE.BAT

La demo de nuestro juego del mes es jugable, y te ofrece el primer episodio de la versión final. Puedes ejecutarla con nuestro BAT directamente del CD-ROM, pero es aconsejable que te la copies a disco duro, si quieres salvar partidas. Por ejemplo: XCOPY D:\QUAKE*.* C:\QUAKE /S /E siendo D: tu unidad de CD-ROM, y C: el disco duro. Para cambiar los modos de vídeo, léete los ficheros de ayuda que aparecen en el mismo directorio del juego.









GENDER WARS

RUN: GENDER.BAT

Gender Wars tiene una excelente demo jugable que te adentra por una de sus misiones, tanto si eliges el bando masculino, como el femenino. Cuenta con un programa de instalación propio que te indica los pasos a seguir para instalar y configurar la demo correctamente. Algunas tarjetas Super VGA pueden requerir de un driver UNIVESA para funcionar con la demo. En total, necesitas unos 10 megas libres de tu disco duro y podrás disfrutar con ella.





L E Y E N D A



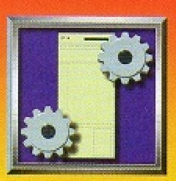
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

DEADLINE



RUN: DEADLINE.BAT

Este vídeo te introducirá en la dinámica del programa Deadline de Millenium y Psygnosis. El fichero BAT te conduce directamente a la ejecución del vídeo de mejor calidad (DEMO.BAT), pero si tu ordenador es lento, preferirás ejecutar MEDIUM.BAT o SLOW.BAT para obtener mejores resultados, desde el directorio DEADLINE del CD-ROM.





CHAOS OVERLORDS



RUN: CHAOS.BAT

Si tienes Windows 95 y un mínimo de 16Mb podrás disfrutar de la demo del último juego de New World Computing. !No funciona bajo Windows 3.x!



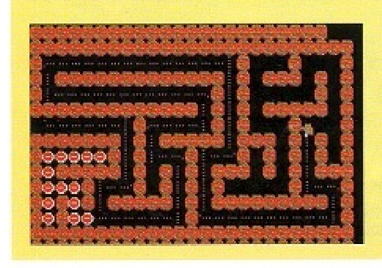
Si nuestro fichero BAT no logra acceder al fichero de instalación del programa, ejecuta desde el explorador de Windows 95, el archivo SETUP.EXE que encontrarás en el interior del directorio CHAOS del CD-ROM de la revista.

CURSO JUEGOS



RUN: CURSOJ.BAT

Como en números anteriores, dentro del directorio CURSOJ del CD-ROM encontrarás el programa que acompaña a nuestra sección "Como crear tus juegos". Tanto REINAS.EXE como INDYLAB2.EXE te muestran como funciona la inteligencia artificial. Para salir de los programas, debes resetear el ordenador.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD-ROM



ALLIED GENERAL

RUN: AG.BAT

La demo de Allied General permite jugar una pequeña batalla, suficientemente para saber si te atraen este tipo de juegos de estrategia. Requiere WinG para Windows 3.1. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al ejecutable (la demo es jugable desde el CD-ROM), ejecuta el archivo AGDEMO.EXE del directorio AG del CD-ROM.



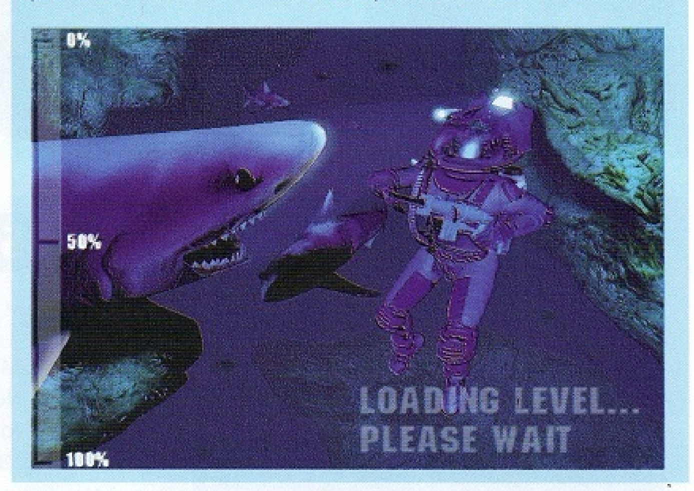


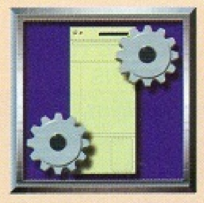
STORM

RUN: STORM.BAT



Nuestro fichero BAT te conduce directamente al programa de instalación de la demo de Storm. Algunas tarjetas gráficas requerirán de un *driver* tipo UNIVESA para disfrutar de los gráficos Super VGA. Si tu ordenador es lento, te recomendamos que pongas baja resolución para los videos en el menú de opciones de la demo.





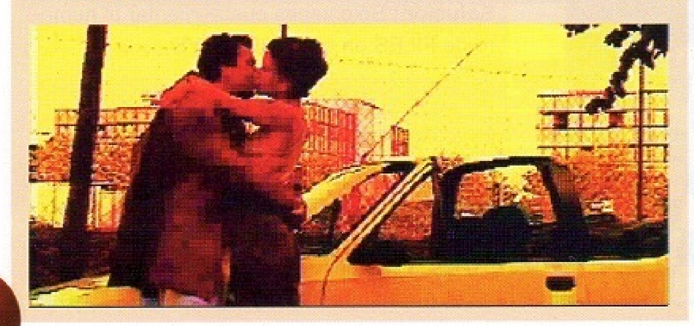
URBAN RUNNER

RUN: URBAN.BAT

La demo de Urban Runner no es jugable, pero te la ofrecemos para que puedas hacerte una idea de lo que va a ser este nuevo programa de Sierra, diseñado por los franceses de la antigua Coktel Vision. Sólo necesitas tener Windows para su visionado, y si nuestro fichero no logra arrancar el programa de instalación, ejecuta el fichero SETUP del directorio URBAN del CD-ROM desde el Administrador de programas. Lo sabrás todo sobre este juego.







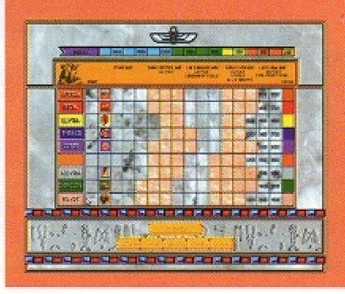


ADVANCED CIVILIZATION

RUN: ADCIV.BAT



Para instalar la demo de Advanced Civilization necesitas 7 Mb. de espacio libre en tu disco duro C, ya que nuestro nuestro fichero BAT lo instalara sobre el mismo. Una vez instalado, ejecuta SETSOUND para configurar el sonido, y ACIV para ver la demo. Algunas tarjetas gráficas dan problemas con este juego. Si es tu caso, pruébala en otro ordenador, o intenta actualizar los drivers de la tarjeta.







A.T.F.

RUN: ATF.BAT

Esta demo es ejecutable desde el CD-ROM, permitiendo luchar contra otros aviones durante un mínimo periodo de tiempo. Con nuestro fichero BAT accederás directamente al juego, del cual han sido eliminadas las opciones principales. Ideal para los amantes de los simuladores de vuelo.

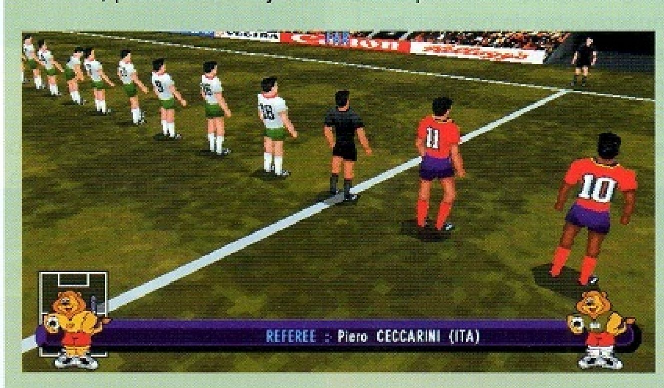




EURO 96

RUN: EURO96.BAT

Cuando el instalador propio del programa lo indique, debes seleccionar "Standard Installation" (50 Mb) para que la demo se instale correctamente en tu disco duro (las otras opciones dan error en algunos ordenadores). Una vez realizada esta operación, podrás configurar la tarjeta de sonido, y saltar al campo para disfrutar de un rápido, pero intenso, partido del mejor fútbol europeo.







GANADORES ENCUESTA PC PLAYER Y CONCURSO CONQUEST OF THE NEW WORLD

Aquí tienes la lista de los seis ganadores de los módem-fax a 14.400 baudios que sorteábamos entre todos los que contestaron a nuestra encuesta.

ALFREDO GARCÍA FERNÁNDEZ (MADRID)
RUBÉN HERNÁNDEZ ALELÚ (San Sebastián de los Reyes, MADRID)
ANTONIA DE LUQUE MOLINA (Puerto de Andraitx, MALLORCA)
DAVID SÁNCHEZ RODERO (Suances, CANTABRIA)
SILVIA ROMERO CARRERAS (GIRONA)
PATXI VIADERO AZKONA (Bilbao, VIZCAYA)

Por otra parte, estos son los ganadores de los doce Conquest of the New World que sorteamos en nuestro número 12:

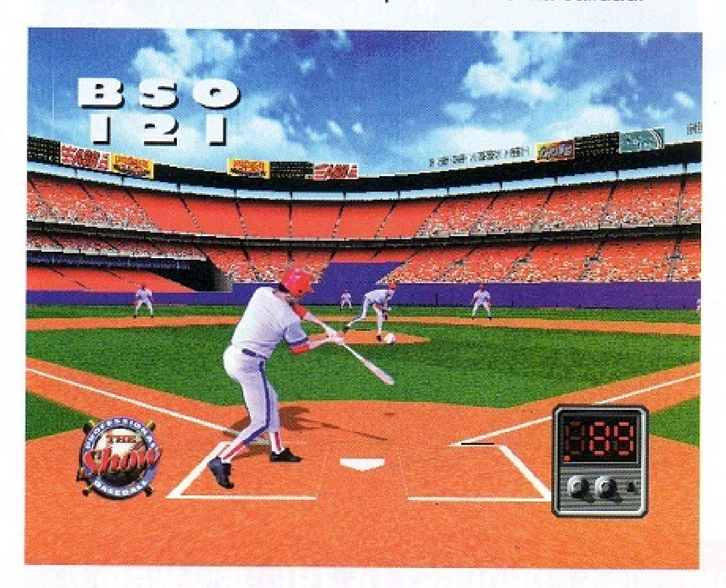
JAIME BARRABA GÓMEZ (MADRID)
JULIÁN CONTRERAS RÚPEREZ (GUADALAJARA)
SUSANA PÉREZ ALEMÁN (San Juan, ALICANTE)
JOHN RUYBERT (Benidorm, ALICANTE)
EVA LLANO CASAMEDIANA (LUGO)
TOMÁS LAUREL HERNÁNDEZ (Parla, MADRID)
SONIA ALCALID ROJO (Castelldefels, BARCELONA)
ANTONIO GONZÁLEZ RUBIANES (JAÉN)
DAVID MARQÚES LLOPIS (VALENCIA)
FERNANDO TORNAL DE BLAS (Logroño, LA RIOJA)
AITOR LÓPEZ AZKAGORTA (San Sebastián, GUIPUZCOA)
EDUARDO J. SOTO VARELA (Astorga, LEÓN)

Muchas gracias por ayudarnos a mejorar la revista. Esperamos que sigas participando en todos los concursos que preparamos para ti.



VIRGIN POWERPLAY BASEBALL

La multinacional del videojuego Virgin, presentará un nuevo juego de béisbol, basado en la nueva serie deportiva que instauró con NHL Powerplay Hockey 96. Entre sus características más destacadas hay que señalar los grandes gráficos de los jugadores, las digitalizaciones de éstos y la calidad de animaciones y videos. Un juego minoritario por estos lares, pero de altísima calidad.



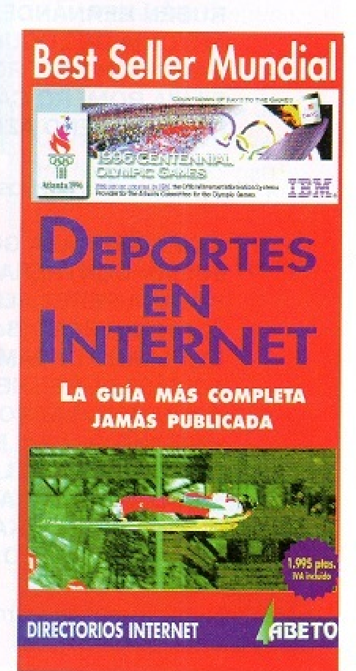


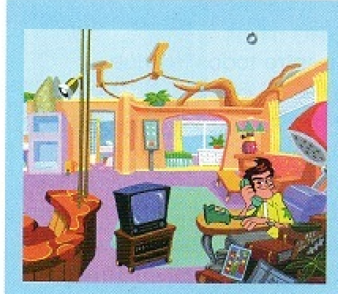
SERIE BARATA PROEIN

Proein, S.A., distribuidora de reconocido prestigio ha iniciado una nueva línea de software barato. Así, podremos disfrutar con títulos clásicos como *Supaplex*, o *Star Legions*. No son las últimas novedades del mercado, pero los usuarios de ordenadores menos potentes disfrutarán con ellos gracias a sus menores requerimientos.

DEPORTES EN INTERNET

Dentro de la serie "Directorios Internet", Abeto Editorial presenta el segundo título de la colección: "Deportes en Internet". Se trata de la guía en castellano más grande publicada de direcciones deportivas dentro de la red de redes. Lo podrás encontrar todo sobre deporte: direcciones de federaciones, direcciones de todos los periódicos deportivos... incluso las marcas de ropa deportiva se han hecho sitio. Sólo cuesta 1.995 pesetas. Si quieres más información llama al teléfono: (91) 6614211.

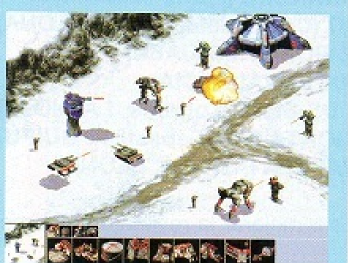




7th LEVEL



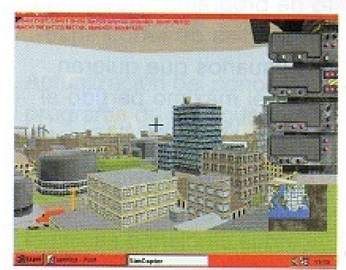
A sus últimas novedades ya en el mercado (Monthy Python's Quest for the Grail y Tracer), añadirá en los próximos meses tres títulos de diferente corte y estilo, aunque siguiendo su línea habitual. En *Ace Ventura* debemos encarnar al singular detective en una extraña aventura en la que nos acompaña un simpático simio. Por otra parte, en *Cold Blooded* tomaremos el rol de un aguerrido mercenario, y *Dominion* nos lleva hasta la estrategia más "pura y dura". Estos tres juegos están diseñados para el entorno Windows, tal y como viene siendo tradición en esta compañía.

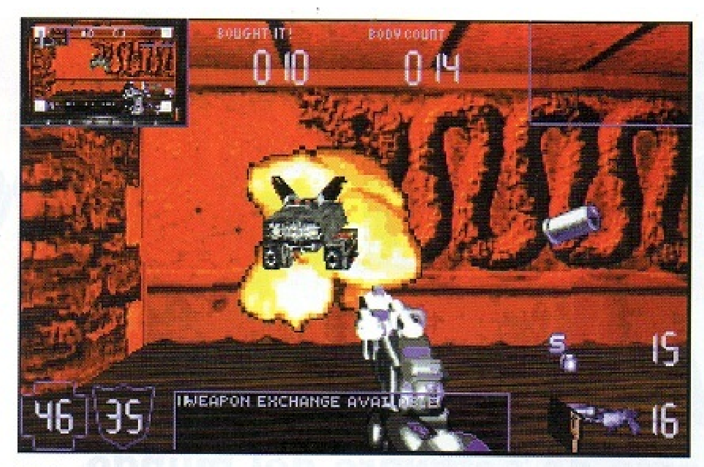


SIM COPTER

Maxis presenta un nuevo título dentro de su aclamada serie Sim. En **Sim Copter** debemos controlar una empresa de helicópteros de cualquier gran ciudad. Así, nuestra misión consiste en controlar las cuentas, mantener las rutas, o atraer clientes, dentro de las cientos de opciones que ofrecerá la versión final. Otras bazas importantes de la compañía,que saldrán para la próxima temporada, son *Sim Park*, *Sim Golf*, y *Sim City Network*.

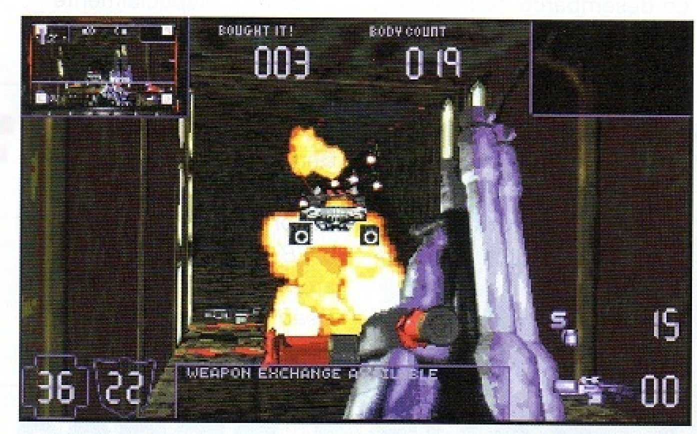






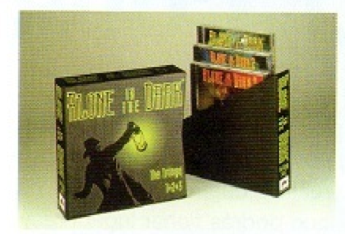
XS

Los amantes de la simulación de combate pura, tendrán en **XS** de Sales Curve Interactive uno de los ejemplos a seguir en el futuro. La baza principal del programa, es la inteligencia artificial propia de los más de sesenta contrincantes computerizados, en un ambiente agresivo y hostil.



PACK ALONE IN THE DARK

Erbe saca al mercado un pack al precio de 7.990 pts. Contiene los títulos de la trilogía **Alone in the Dark**. La saga de Infogrames ha sido uno de los ejemplos seguidos estos años por los programadores de juegos en 3D, con títulos tan conocidos como *Ecstatica* de Psygnosis.



BREVES

APOCALYPSE

Este es el nuevo título de la saga X-COM. Microprose ha trabajado mucho para mejorar el juego original, y además de añadir gráficos Super VGA, ha implementado notablemente el nivel de juego del ordenador. Apto para todos los amantes de la estrategia, aunque también tiene su parte arcade, de este modo que su público sea más numeroso.

BETRAYAL IN ANKARA

El gran juego de rol de Dynamix (es decir Sierra), *Betrayal at Krondor*, pronto tendrá continuación en **Betrayal in Ankara**. No solo se han mejorado los gráficos, sino que el tamaño de los diferentes mundos es aun mayor y más amplio en superficie. Los amantes de los juegos de rol, quedarán gratamente sorprendidos con su gran calidad.

FOX HUNT

La película interactiva de Capcom para PC está obteniendo un éxito sin precedentes en Estados Unidos, a pesar de las amargas críticas de la prensa especializada. Esperemos que llegue a nuestro país este nuevo título de la compañía nipona para comprobar el porqué de ese gran exito.



ESPECIAL MICROSOFT GAMES

La mayor compañía de software del mundo entra dentro del mercado del software lúdico, en estos momentos, con paso firme. Ya están a tu disposición todos sus nuevos productos.

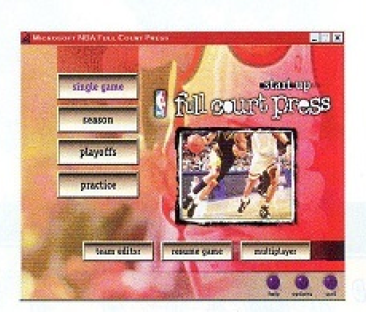


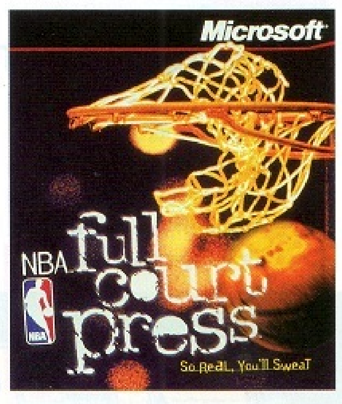
Tras ciertas dudas iniciales, los chicos de Bill Gates por fin se han decantado por introducirse también en el mundo del software de entretenimiento para PC. Tras unas primeras muestras como *Fury3* o *Microsoft Golf*, sin olvidar los inolvidables *Microsoft Flight Simulator*, ahora se acerca un auténtico desembarco de nuevos productos que, con muestras en casi todos los sectores, intentará aupar a la compañía a un puesto de honor como el que ocupa dentro del software más "serio". Esta masiva producción se debe fundamentalmente a las excelentes librerías que posee el Windows 95 como *Direct X* o *Active X*, especialmente desarrolladas para la realización cómoda y sencilla de juegos más potentes sobre la plataforma Windows. Dentro de esta amplia oferta podemos encontrar juegos deportivos, *Microsoft Soccer* o *NBA Full Court Press*, arcades de mirilla como *Deadly Tide*, versiones actualizadas de programas clásicos como *Flight Simulator* o *Microsoft Golf*, arcades trepidantes, *GEX* y juegos estratégicos, *Close Combat*. Un variado conjunto de programas que harán las delicias de todos aquellos usuarios que quieran sacar el máximo partido al entorno Windows 95.

A. J. NOVILLO

NBA FULL COURT PRESS

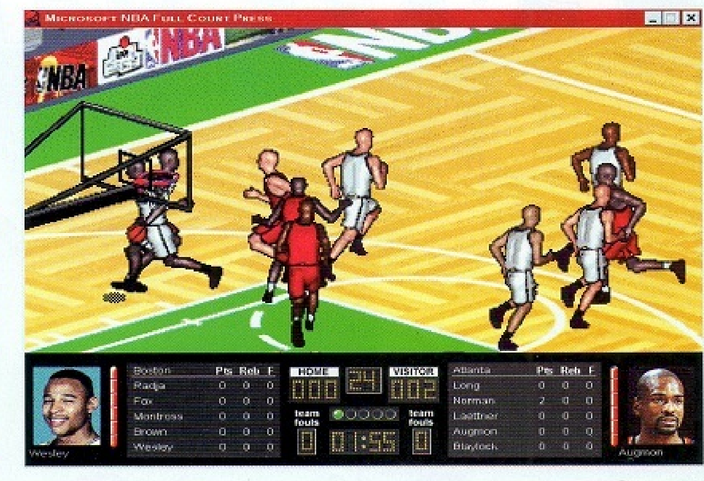
Los chicos de Bill Gates han intentado también entrar en el campo de juegos deportivos, bastante copado por Electronic Arts. Qué mejor deporte para ello que el baloncesto, uno de los estandartes de la sociedad americana. Para ello, han escogido la liga de ligas, la NBA, como campo de batallas donde el jugador dispondrá de todos los medios para conseguir el deseado anillo de campeón. Podremos manejar cualquiera de los 29 equipos oficiales, los dos *All Stars*. Como gran novedad el jugador podrá realizar cuatro equipos en los que podrás fichar jugadores, crear tus propias franquicias, podrás crear ligas, *playoff*, entrenamientos, partidos amistosos etc. Todo ello con la posibilidad del juego remoto, que permite, por ejemplo, jugar cuatro amigos en la misma liga a través de la red, o, como ya sabes, con conexiones módem a módem.











CLOSE COMBAT







Con este programa, Microsoft entra dentro de uno de los subgéneros con más asiduos dentro del software para PC: la estrategia militar. Sin llegar a ser un género excesivamente purista con la estrategia, carece de las complicaciones y profundidad de otros títulos como *Panzer General*. Tampoco llega a ser una experiencia arcade, quedándose en un término medio. Debemos manejar un grupo de soldados que han de conseguir unos objetivos determinados. Para ello, nuestra labor consiste en colocarlos de la mejor manera para que, cuando comience el ataque, sean capaces de superar al enemigo. Durante la batalla podemos controlar su posición, hacerlos avanzar y múltiples opciones más que aparecerán ante nosotros. Como en todos los juegos que prepara la casa, existe la posibilidad de realizar partidas a través de la red Internet, con dos módems o en modo local.

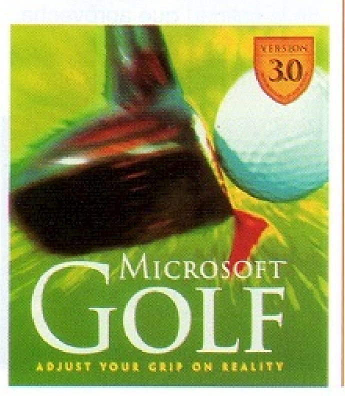


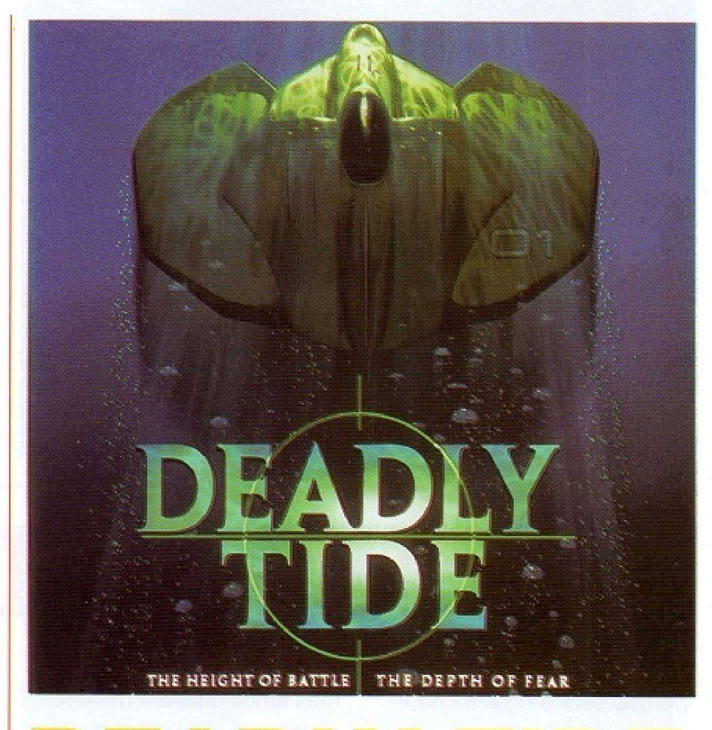
GOLF V3.0

Actualización del conocido programa de Golf que, en este caso, requiere del entorno Windows 95 para su ejecución. Posee algunas características o mejoras sobre la versión, aunque mantiene idéntica calidad que dicha versión. Se han mejorado los gráficos, con mayor resolución y más colores, se han introducido campos nuevos de mayor plasticidad, dificultad y espectacularidad que en otros casos y opciones de interconexión basadas en la gran predisposición técnica que tiene el propio Windows 95 para operaciones de red. Su gráficos son de gran calidad: tienen mucho realismo y, por ello, está llamado a convertirse en el gran sucesor del mítico e inolvidable *Links*.





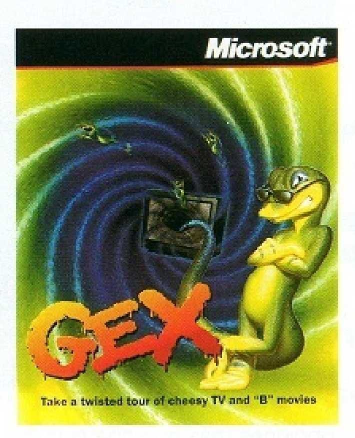




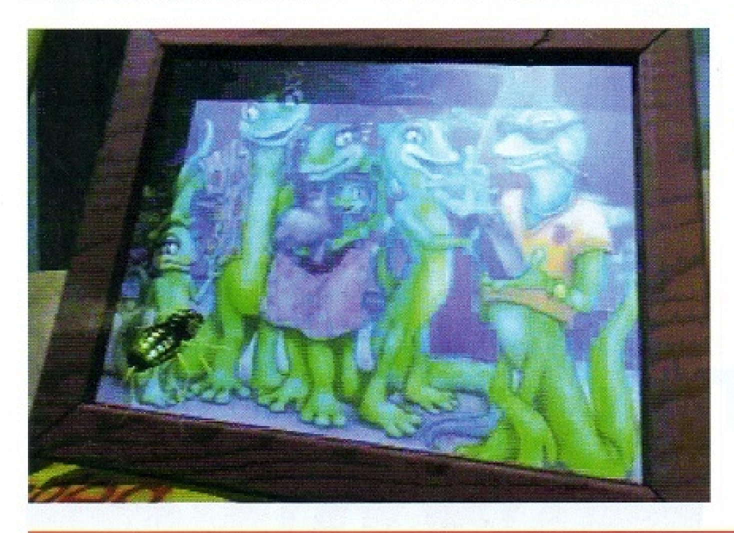
DEADLY TIDE

La humanidad se encuentra ante una terrible invasión de alienígenas con muy malas intenciones. Nosotros, al mando de nuestra nave, intentaremos frustrar los intentos de estos entes y salvaguardar el bienestar de los seres humanos. El juego promete ser en un interesante arcade de "mirilla" y de características similares a *Wetlands* o *Chaos Control*. Tenemos que disparar a través de un cursor que manejaremos en toda la superficie de la pantalla. El objetivo: eliminar a un número determinado de criaturas del averno sin que nuestra energía se agote, y así sucesivamente con todos los niveles.

GEX



Tú eras un tranquilo lagarto que bebía cerveza, comía insectos y veía la televisión en su cuarto de estar, hasta que un perverso científico, alocado tras muchos años de investigación y docencia en la universidad, decide arrastrarte al interior de tu televisión para continuar con sus terribles experimentos. De tu pericia depende poder salvar tu pellejo y liberar al resto del mundo de tan macabro personaje. Este arcade de plataformas con buenos gráficos y un sonido espectacular promete darnos muchas horas de diversión manejando a este simpático lagarto a través de infinidad de coloristas niveles.

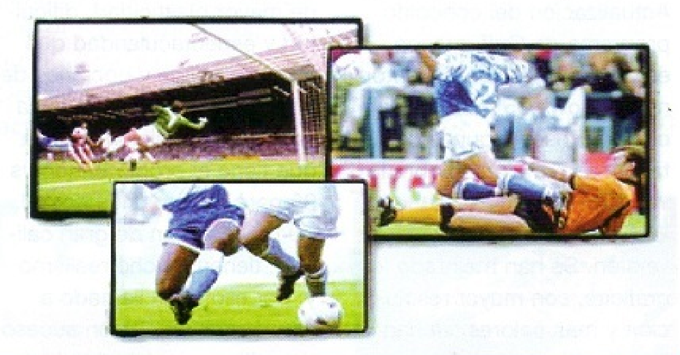


SOCCER



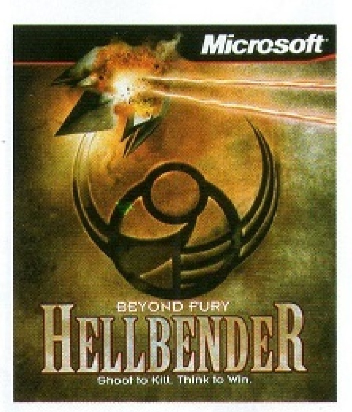


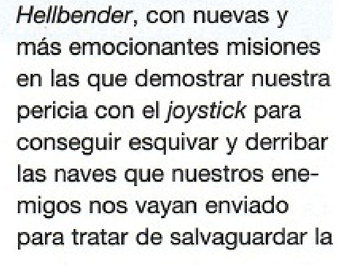
Siguiendo el ejemplo del programa anterior, los programadores de Microsoft han decidido abordar también el tema del mayor espectáculo de masas en Europa desde que los romanos dejaron de celebrar sus macabros espectáculos circenses, el Fútbol. Con este programa tratará de competir con juegos de gran renombre como *Virtua Soccer* o *Fifa Soccer 96*. Aún es pronto para saber si lo conseguirá, pero tras ver algunas de sus características podemos prever que así será. Dispondremos de los más importantes equipos mundiales, podremos crear los nuestros, todo ello dentro de un ambiente lo más realista posible, con los cánticos y griteríos que se pueden encontrar en los campos reales. Los movimientos se han creado usando grabaciones de jugadores auténticos. De este modo aseguran que el juego sea lo más realista posible.



HELLBENDER

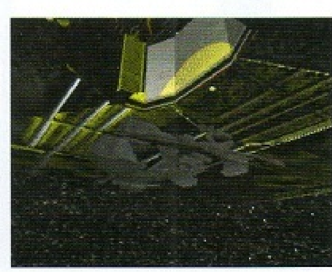
Si *Fury3* te gustó, toma nota porque este programa no pasará desapercibido. Tomando el motor gráfico del juego anteriormente comentado e introduciendo unas mejoras a nivel gráfico, nos llegará dentro de poco este *Hellbender*, con nuevas y más emocionantes misiones en las que demostrar nuestra pericia con el *joystick* para conseguir esquivar y derribar las naves que nuestros enemigos nos vayan enviado para tratar de salvaguardar la seguridad de nuestro vapuleado planeta. Adrenalina a raudales con este completo simulador. Si te gusta este género... adelante. No dudes de la calidad que aprovecha toda la potencia del *SideWinder Pro* de la casa.



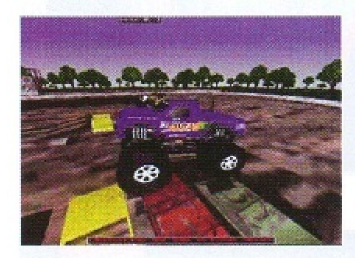




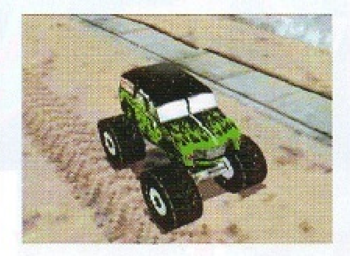


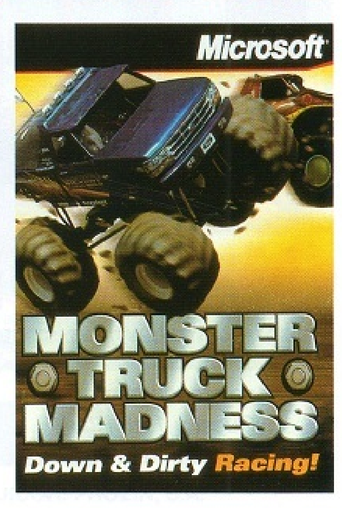


MONSTER TRUCK MADNESS







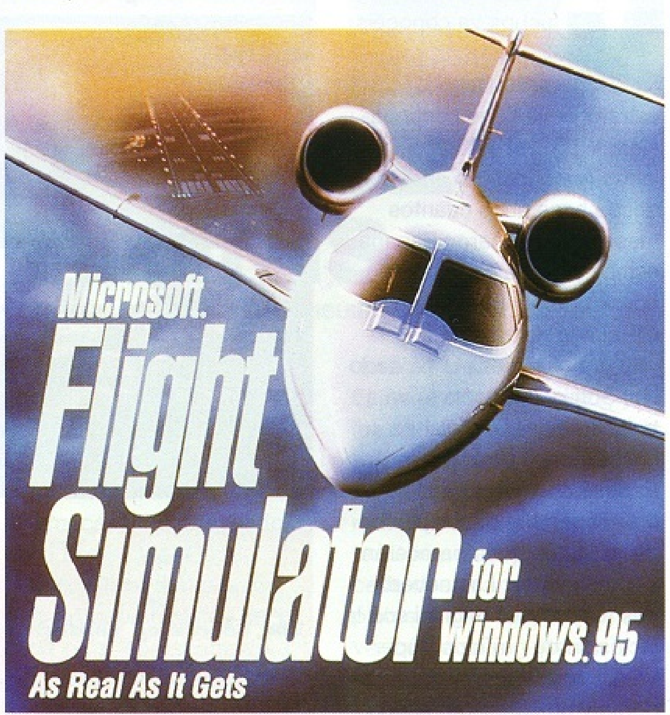


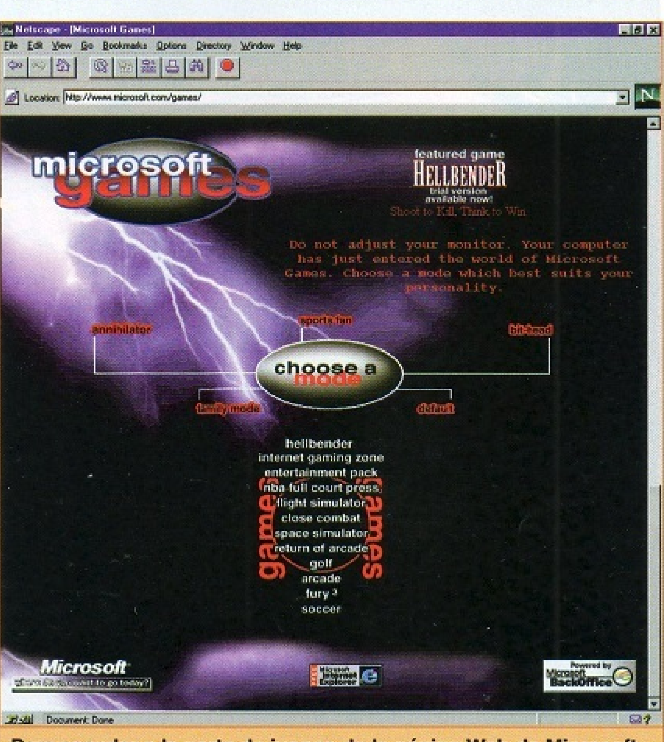
Todos hemos tenido oportunidad de ver en vídeos o en la parabólica esas carreras americanas en las que en terribles vehículos, híbridos entre camiones y tractores, tenían que correr sobre coches, tirar de pesadísimos remolques y otras aberraciones que parecen increíbles a nuestros ojos. Con este programa tendremos ahora la posibilidad de sentir en nuestra propia habitación correr la adrenalina con las fuertes emociones que produce conducir uno de estos "monstruos" de la carretera, luchando con otros similares conducidos por el ordenador o por otros jugadores conectados de forma remota.

FLIGHT SIMULATOR

Nos encontramos ante la última versión del que posiblemente sea el más completo y realista de cuantos simuladores de vuelo se han realizado hasta la fecha. En este caso es una actualización del juego para el entorno Windows 95, con algunas novedades sobre sus predecesores. Se han mejorado los gráficos, con posibilidad de nuevas resoluciones, se han retocado las rutinas gráficas y se ha añadido la potencia de los 32 bits. Además, se ha incrementado la interconectividad con la inclusión de opciones de manejo sobre la red Internet y Microsoft Net. Se están realizando nuevos y más completos escenarios para este juego, además de los ya existentes que serán, por supuesto, compatibles con la versión actual.







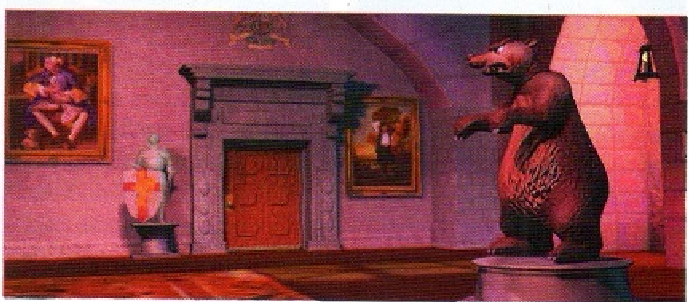
Para acceder a la parte de juegos de la página Web de Microsoft, tienes que introducir esta dirección: http://www.microsoft.com/games/ ahí encontrarás toda la información referente a las novedades que te presentamos en estas páginas de la revista.

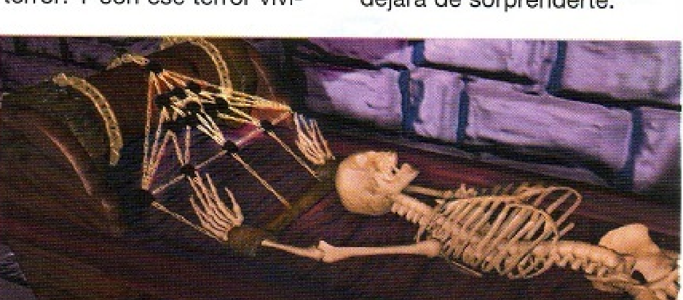


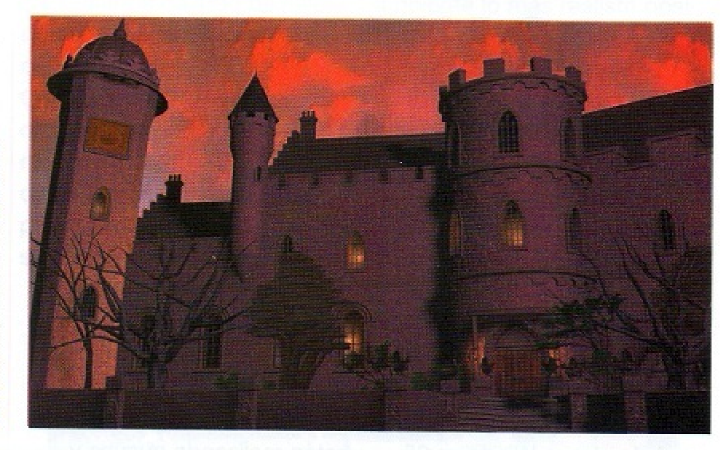
CLANDESTINY

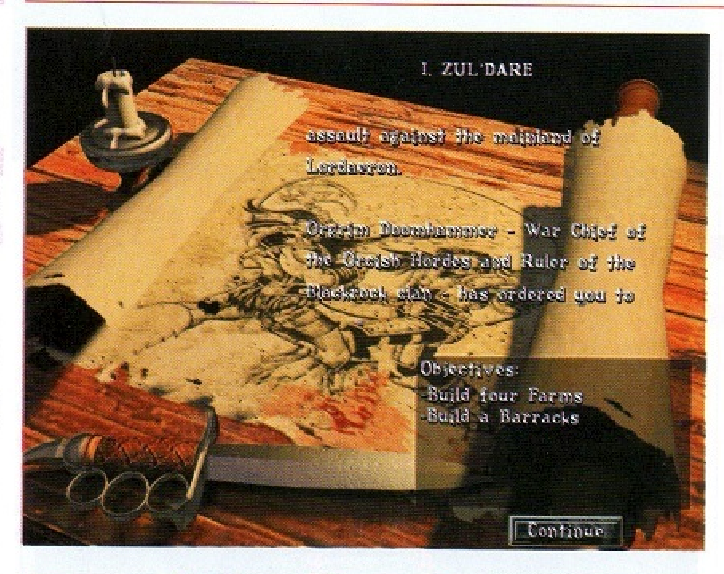
COMPAÑÍA: TRILOBYTE ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Los creadores de *7th Guest* y *11th Hour* regresan a la carga con una aventura que conjuga gráficos "renderizados" de alta calidad con secuencias de dibujos animados. El tema principal de juego es el terror. Y con ese terror vivirás las aventuras del protagonista en un siniestro castillo, donde tienes que recorrer todas y cada una de sus dependencias para dar con la resolución del misterio. Si te gustan las buenas aventuras gráficas, **Clandestiny** no dejará de sorprenderte.











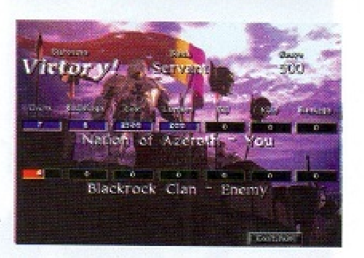
WARCRAFT 2

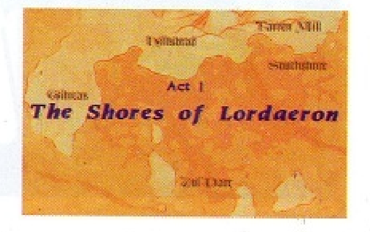
COMPAÑÍA: BLIZZARD ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Muchos ya conoceis *Warcraft*. El excelente juego de estrategia ya tiene continuación. **Warcraft 2** lleva circulando por el mundo entero desde hace unos cuantos meses. Sin embargo España estaba privada de este gran honor por la falta de compañía que lo distribuyera.

La gran sorpresa la ha dado Ubi Soft que no sólo lo va a traer de manera oficial a nuestro país, sino que está trabajando en la traducción del producto y de los discos de misiones que aparecerán poco despues. Las novedades respecto al original son la inclusión de gráficos Super VGA, nuevos tipos de pobladores y un editor de mapas.







CYBERJUDAS

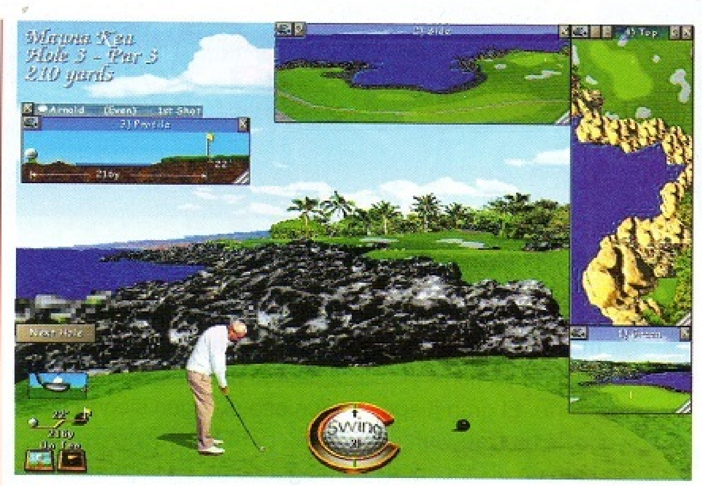
COMPAÑÍA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Tras largo tiempo en la sombra, este proyecto de Empire por fin ha visto la luz. Sus programadores tuvieron grandes problemas a la hora de crear un simulador estratégico lo suficientemente potente para atraer a los jugadores más avezados, y lo suficientemente sencillo para no espantar a aquellos a los que no les gusta partirse la cabeza con esta clase de juegos estratégicos.

El argumento es sencillo: debes convertirte en presidente de una potencia nuclear con la intención de dominar el mundo. Es realista: recoge todos los países del planeta, sus condiciones socio-económicas yfísicas.







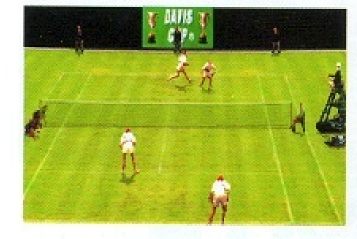
LINKS LS

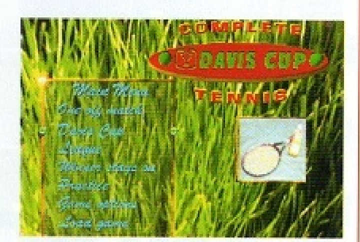
COMPAÑÍA: ACCESS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Links, Links 386 Pro, Links CD, y las versiones de Microsoft quedarán a la altura del betún con un juego de golf creado por quién sólo podría superarse a si mismo: Access.

Sólo los creadores del mejor simulador de este deporte podían crear un juego como **Links LS**. Y es que han introducido mejoras considerables, sobre todo si tenemos en cuenta que han adecuado este nuevo programa a la potencia de los nuevos ordenadores personales (las versiones antiguas funcionaban con Super VGA a una velocidad increible para la época).

Como podéis comprobar por la fotografia, le han dotado de un nuevo *look* a los diferentes menus que aparecen en pantalla, y han aplicado un nuevo sistema de texturas para que el terreno sea aun mucho más realista.





COMPLETE TENNIS

COMPAÑIA: TELSTAR ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

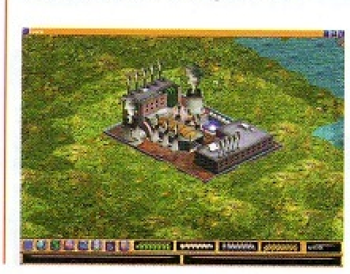
Este nuevo programa deportivo de Telstar (este mes en la revista comentamos *Onside*, un simulador futbolístico de la misma casa), está basado en la *Davis Cup* (Copa Davis). Allí se dan cita los más grandes tenistas de cada país representando a sus respectivas naciones en un torneo que se celebra durante toda la temporada. El juego es muy realista, y los *sprites* de los tenistas se han realizado a base de digitalizaciones de personas reales practicando el deporte. Como detalle curioso, cabe destacar que en las pistas artificiales, podremos ver cómo se reflejan los focos de la parte superior de la pista en el suelo.

ENEMY NATIONS

COMPAÑÍA: VIACOM ● DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO

El género de la estrategia sigue pisando fuerte. Si antes era el patito feo de los videojuegos para PC, ahora es uno de los más seguidos por todos los usuarios. Viacom New Media no ha querido quedarse atrás. Ha creado un simulador, **Enemy Nations** que toma lo mejor de muy diferentes juegos de género.

Así, la construcción de edificios nos recuerda muchísimo a la de *Sim City 2000* de Maxis, el sistema de ventanas al de *Transport Tycoon* de Microprose, y el económico al de *Civilization 2*, también de Microprose. La principal diferencia con todos estos títulos es la época temporal (el futuro), y los enemigos: temibles *aliens*.





PREVIEW

DISCWORLD

COMPAÑIA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Una de las aventuras mas locas del año pasado ya tiene segunda parte. El gran juego de Psygnosis ha sido variado radicalmente en diseño, aunque no así en el modo de juego. Ahora, los gráficos son al estilo de los dibujos animados, y a nuestro protagonista le han caído unos cuantos añitos encima, aunque eso sí, sigue siendo tan malo para los trucos de magia como en la primera entrega. Muy pronto podreis disfrutar de sus nuevas andanzas en **Discworld**.











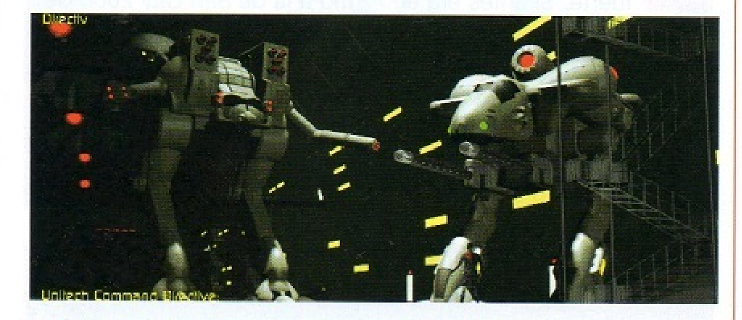


CYBERSTORM

COMPAÑIA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Continuamos con juegos de estrategia, pero ahora basados en grandes *Mechs*, esos robots de gran tamaño pilotados por seres humanos.

Su desarrollo es muy sencillo. Imagínate *Earthsiege* (también de Sierra), pero visto desde una perspectiva isométrica superior donde controlamos todas nuestras fuerzas, las cuales debemos lanzar contra el territorio enemigo evitando todas las bajas que podamos.











SYNDICATE WARS

COMPAÑIA: BULLFROG ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Si en el reportaje sobre Bullfrog del mes pasado ya hablamos de este **Syndicate Wars**, el mes que viene podremos disfrutar de él en nuestras casas. La gran continuación del clásico juego de la compañía de Peter Molyneux, nos permitirá disfrutar de nuevas opciones, nuevas armas, y sobre todo de un nuevo *look* a la hora de mostrase en pantalla.

Si ya de por sí el remoce gráfico es importante, también lo es todo lo relativo a la inteligencia del enemigo. Éste ahora se comportará de manera agresiva, aunque también es capaz de discernir si debe defender una posición, complicando la estrategia que debemos seguir en nuestras acciones. De todos modos, se sigue manteniendo, sobre todo, el aspecto arcade.



La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



QUAKE

De la mano de los creadores de la serie de programas más famosa de todos los tiempos, los Doom, llega un nuevo producto dispuesto a arrasar, en poco tiempo, en el mercado.



El juego sobre el que, posiblemente, más se ha hablado en el último año por fin ha visto la luz. Lo que en un principio tan sólo fue distribuído a través del canal de shareware, llega ahora en su versión completa. La espera ha terminado. Ha llegado el momento de cambiar la concepción de los juegos de acción con punto de vista en primera persona. Este **Quake** viene a dictar lo que será el software lúdico de los años venideros, tal y como ocurrió con el ya clásico *Doom*. En un juego como éste el argumento es lo de menos, al contrario que en juegos de videoaventuras. El único objetivo es sobrevivir según avanzas.

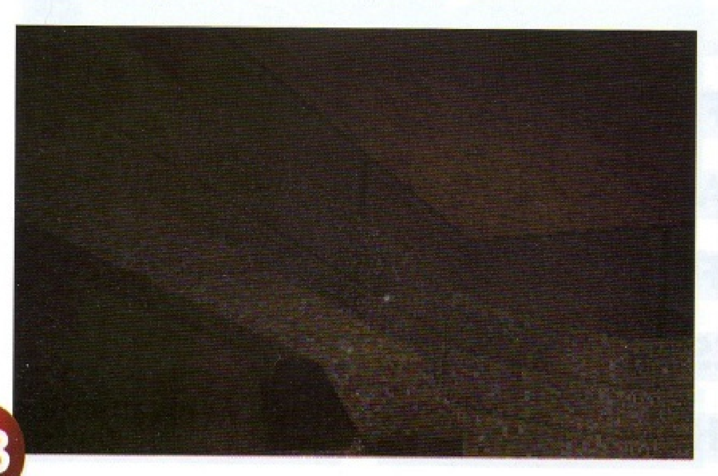
En esta ocasión te introduces en una lúgubre edad media con paisajes oscuros. La magia se deja notar sobre todo en las armas. Puedes encontrar desde un hacha hasta un lanzacohetes. Te enfrentarás, por lo tanto, ante caballeros con espada en ristre que cogen carrerilla para ensartarte como una aceituna. Pero también podrás medirte con una especie de soldados del caos, armados con armas de fuego, y ayudados por sus leales perros doverman.



Aunque se pensó, en un principio, se **Quake** sería una copia de *Doom*, las diferencias son muchas. Un avance es la técnica para representar los paisajes. En este juego hay superficies curvas, y una mayor precisión a la hora de "mapear" las texturas sobre las superficies. El mundo ha pasado de ser una elevación de un mapa de dos dimensiones a un escenario virtual. En él te puedes desplazar en todos los sentidos, así como mirar en cualquier dirección, adquiriendo una estructura completamente tridimensional. La peor parte de esta innovación se la ha llevado el mapa. Éste ha dejado de existir, debido a la enorme complejidad que poseen los diferentes niveles del juego.

El movimiento se ha hecho capturarndo los desplazamientos de personas reales. Han utilizado el denominado *motion capture* que transforma los movimientos en datos. El gráfico en general es bastante bueno y con estos efectos se le ha dado mucha agilidad.a la aventura

Además de variar el aspecto de los "malos", este universo se ha poblado con toda una serie de criaturas a cuál más odiosa. Los soldadosan van armados con una potente escopeta y no dudan en disparar (incluso a compañeros suyos). En labores de vigilancia se hallan unos perritos a los cuales les encanta la carne, a ser posible... viva.



Ya menos numerosos, hay unos caballeros con espada y armadura, unos fantasmas voladores que lanzan algo similar a rayos láser, y unos osos polares cuyo ataque se produce en forma de relámpago eléctrico. Algo menos sofisticados, pero no por ello menos peligrosos son los minotauros, o los muertos vivientes, que desgarrarán partes de sus cuerpos para lanzártelas. Junto a éstos que se repiten a lo largo de todo el juego, de vez en cuando podrás enfrentarte a enemigos específicos de una zona, como demonios de lava, que te lanzan rocas fundidas con muy mala intención.

En este tipo de juegos, uno de los factores más importantes a la hora de hacerlos "jugables", es la cantidad y calidad de armas con que cuentas para realizar tu labor de limpieza. En este caso, tendrás muhca variedad a la hora de luchar: tienes a tu disposición ocho diferentes armas.

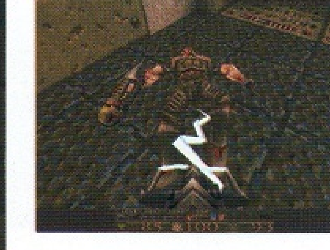
La más simple es un hacha de doble filo, convenientemente manchada de sangre, que dará buena cuenta de los que osen acercárse a ti. Para mayores distancias cuentas con una escopeta de cañón recortado. Más tarde podrás acompañarla con otra de dos cañones. En concordancia con los tiempos en que se desarrolla la aventura, tendrás un lanzador de clavos de repetición, similar a un rifle. Con la misma munición, dispondrás de una ametralladora, con tres cañones rotatorios y gran velocidad de disparo. Para comenzar con las armas pesadas usarás el lanza-granadas, que dependiendo del ángulo con que dispares llegarás a corta o larga distancia. Las granadas tienen la peculiaridad de rebotar en las paredes, con lo que podrás realizar ataques antes de doblar algunas esquinas. Y como no podía faltar, aquí encontrarás también el lanzamisiles, un arma de largo alcance y mayor poder de destrucción. Pero como esto ya se conocía, se ha incluído un lanzarrayos, que será el arma de mayor efectividad contra grandes enemigos.

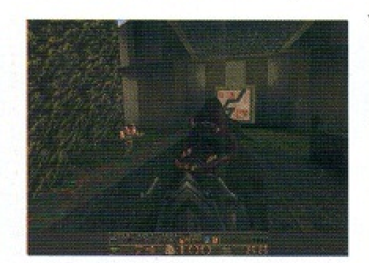


Los efectos de sonido son el ingrediente que logra introducirte de lleno en esta tétrica dimensión. Los efectos son íntegramente los que corresponden al juego. La banda de música no ha sido incluída en el programa, sino que se ha optado por cogerla del CD. Esto supone que automáticamente se pondrá a tocar cualquier CD que detecte en la unidad de lectura. Pero por el lado de los efectos, no sólo están los ruidos que puedan producir los diferentes enemigos, sino todo tipo de sonidos de fondo que ayudan a crear el ambiente necesario para que, incluso, puedas llegar a tener miedo.

Otra de las innovaciones que trae al mundo de software lúdico este juego es la inclusión de una especie de sistema operativo a nivel de comando incorporado. Éste se presenta cuando se pulsa la tecla adecuada para que se muestre la consola, y desde aquí podrás variar una enorme cantidad de los parámetros del juego. Con él puedes cambiar la resolución de juego en tiempo real. Es decir, no tienes que salir y volver a entrar para pasar de baja resolución a la más alta que acepte tu tarjeta (hasta 1280x1024).







ALTERNATIVAS



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
Para muchos jugadores es mejor que *Quake*...

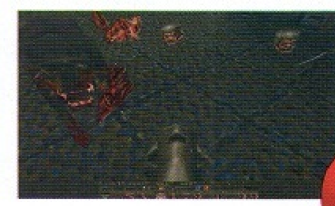


TEKWAR
Capstone•Proein, S.A.
Primer juego 3D en tener gráficos Super VGA en su desarrollo.

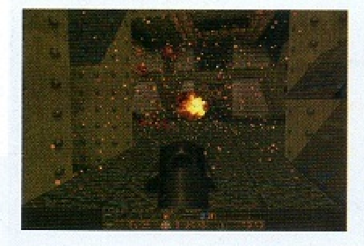


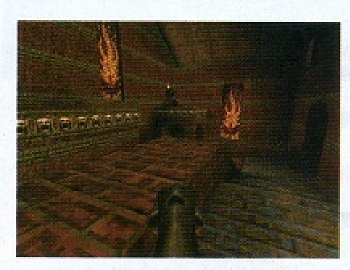
WITCHAVEN II
Capstone•Proein, S.A.
Juego 3D de argumento y desarrollo similar a *Quake*.











También podrás meter trucos, variar ciertos aspectos de bajo nivel con tal cantidad de opciones que constituye un lenguaje casi en sí mismo. Una opción que no podía faltar en un juego de este tipo es la posibilidad de jugar con o contra otras personas a través de un sistema de comunicación entre ordenadores. El sistema más simple es a través de módem o de puerto serie, aunque esto limita las plazas de juego a dos personas. Para poder alcanzar el límite que propone Quake es necesaria una red, pues así podrás conectar los 16 jugadores que permite en una sola partida y disfrutarlo al máximo. Para identificarte puedes variar tanto el color de tu camiseta como el de los pantalones, y así conseguirás diferenciarte del resto.

Los "mapeados" en que se desarrolla el juego normal son de una gran extensión y lo más posible es que tardes un rato en encontrar a un contrincante con el que aumentar tu cuenta de frags (enemigos eliminados). Por esta razón vienen incluídos unos cuantos "mapeados" especiales para deadmatch, en los que de lo único en que te tienes que preocupar es en correr más que los demás y en tener mejor puntería. No tienes que perder el tiempo preocupado en toparte con alguien en la inmensidad del espacio.





En un juego de este nivel los detalles son los que proporcionan calidad y le hacen sobresalir sobre el resto. **Quake** tiene muchos de estos detalles. Al morir puedes seguir moviendo la cabeza y cotillear cómo se mueven tus enemigos y las pautas que siguen. Esto te ayudará mucho para la prósima vez Los enemigos que están de espaldas a ti no te verán hasta que les dispares, y entonces será cuando te ataquen. Dependiendo de la fuerza y del lugar del impacto, el cuerpo caerá de muy distintas maneras. Puede caer hacia atrás o hacia adelante, llevándose las manos al pecho o a la cara. En fin, como la vida misma.

Cuando matas a un enemigo con un arma explosiva, haces que el cuerpo vuele en pedacitos. Se llena toda la sala de sangre. Puedes ver cómo la cabeza sale despedida para caer rebotando en las paredes y en el suelo. En definitiva, como si de una película en el más absoluto gore se tratara.

Por supuesto que me he dejado muchos pormenores en el tintero, pero son para que los veas tú mismo cuando te pongas a jugar.

A. Vegas

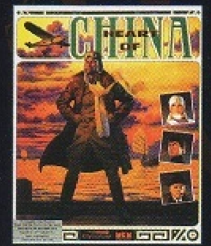


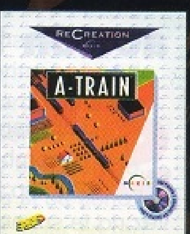






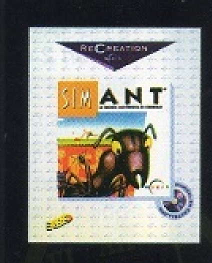


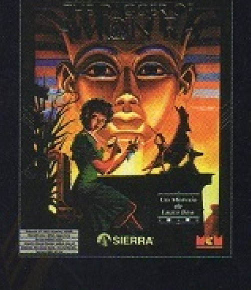


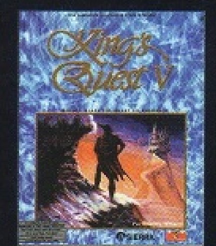


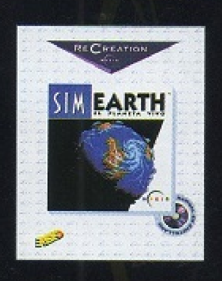
1914: Alberto lo dijo...

...El tiempo es relativo





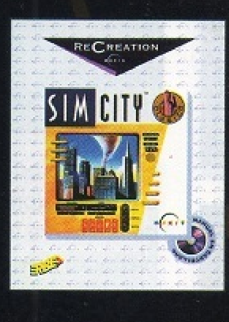




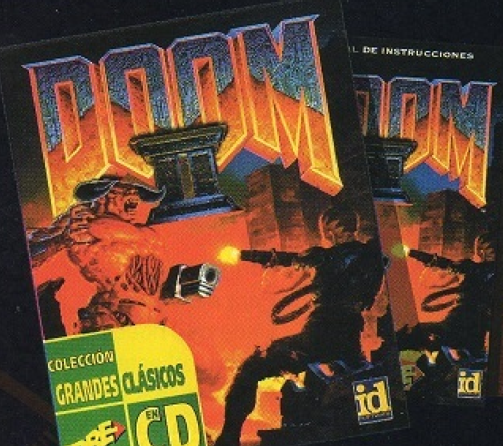


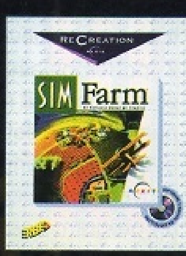






1996: ERBE lo demuestra.





ERBE te trae, a través del tiempo,
la colección ***grandes clásicos en CD***.
Todo lo que en su día no pudiste tener
remasterizado hoy en CD, caja grande,
manual completo en castellano
y todo desde

1.995 Pesetas.



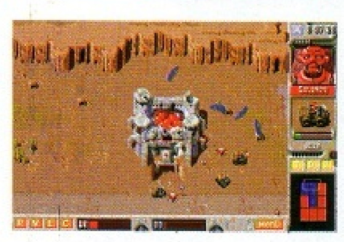
ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63

JUEGOS Z

De la mano de los prestigiosos Bitmap Brothers nos llega un nuevo juego de estrategia cargado de buen humor y acción trepidante.







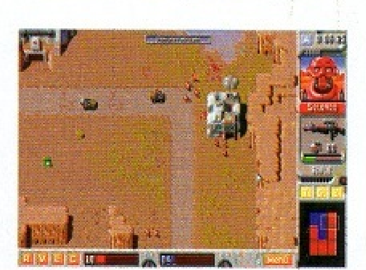
Si alguien te comenta el nombre de los Bitmap Brothers tal vez no te suene conocido. Sin embargo, si te hablan de programas como *Xenon, Xenon 2* o *Speedball* en seguida vendrán a tu mente buenos recuerdos. Pues estos chicos son los programadores de estos juegos que tuvieron un gran éxito.



Fueron productos que en su día revolucionaron el mundo del software lúdico. Hacía bastante tiempo que no se sabía de ellos, por lo que su retorno era muy esperado. Y tras ver su nuevo programa, **Z**, podemos asegurar que esta espera ha merecido la pena. Todos estos años han estado trabajando en este proyecto para convertirlo en un programa especial, con su marca. El resultado de su trabajo es un programa fundamentalmente estratégico, dotado de excelentes secuencias de vídeo y cargado de humor a lo largo de toda el juego: desde la presentación hasta el final. Es decir, que te reirás.

El juego se puede agrupar dentro de los juegos estratégicos que tienen su raíz en *Dune*. De manejo similar a *Dune II, Warcraft*, su parecido máximo se encuentra con *Command & Conquer*. Sin embargo, los objetivos y en funcionamiento general no es completamente exacto, sino que posee ciertas diferencias que le otorgan una mayor originalidad. Por una parte, nosotros manejaremos un grupo de soldados robots, y exisitirá otro grupo de soldados de iguales características pero de otro color que serán nuestros enemigos. Estos pueden estar controlados por el robot, o bien por otro jugador remoto, pues el juego posee una importantes capacidades para el juego en red. De hecho, esta ha sido una de las partes del programa en la que más se ha trabajado, de modo que se consiga una ventaja diferencial sobre el resto de programas de características similares.

El campo de batalla será un mapa rectangular, con todo tipo de accidentes orográficos. Está dividido mediante una cuadrícula en zonas. En un principio, cada contendiente tiene una sola zona, en la que se encuentra su fuerte. Cada zona tiene una bandera, que da posesión de la zona al que la toma. El objetivo del juego, sin embargo, no es conseguir todas las zonas, sino destruir el fuerte del enemigo. Pero para es muy conveniente dominar las máximas zonas posibles, pues con cada zona que poseamos, también podremos hacer uso de las fábricas que en ellas se encuentren. Con estas fábricas podremos ir



creando nuevos elementos para nuestros ejércitos. Estos van desde nuevos robots a cañones, jeeps, tanques de varios tipos y otras muchas armas que irán apareciendo con el paso de los niveles. Las armas no son genéricas de un ejército, sino que son intercambiables.

Esto es, si matamos al conductortor del jeep, podremos apoderarnos del vehículo para nuestro uso. También podremos ir recogiendo granadas y otras armas ligeras que se encuentran esparcidas por el mapeado. Con todo esto, deberemos buscar la mejor estrategia para superar a nuestro rival, lo cual no siempre es fácil ni rápido. De hecho, son necesarias una cuantas partidas para coger el truco, por lo que no se debe perder la paciencia si al principio no conseguir vencer. El aspecto gráfico está bastante logrado, partiendo de una amplia gama de tarjetas de vídeo soportadas.



Se puede jugar con VGA normal, o con SuperVGA. Para este segundo caso conviene que nuestra tarjeta soporte el estándar VESA, aunque, de todos modos, el programa trae una versión de Univesa. Los gráficos son pequeños, como en todo juego de estrategia.

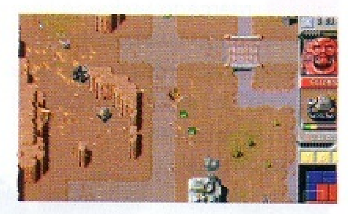


Además de los soldados y fábricas, encontraremos todo tipo de animales propios de cada escenario, ríos, lagos, montañas, etc. El movimiento de los sprites es suave, aunque algo lento, lo cual ralentiza algo las operaciones. Los escenarios son bastante variados, yendo del desierto a la nieve pasando por praderas y otros terrenos. Cada uno tiene su flora y fauna propia. El sonido es otro de los puntos fuertes del programa. Si bien las melodías no son especialmente destacables, las voces digitalizadas sí lo son.

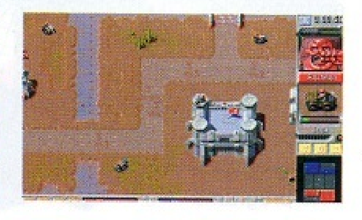
En primer lugar, durante todo el juego recibiremos mensajes de nuestros robots de forma hablada. Pero, la parte más espectacular es que están completamente traducidos al castellano, lo cual nos da una idea del esfuerzo realizado por la casa distribuidora para obtener un producto lo más completo posible. Algunas de estas digitalizaciones merecen un comentario. Mientras estemos jugando nuestro soldados nos irán dando indicaciones de como evolucionan las batallas. Pero, cuando vayamos perdiendo, la computadora nos irá dando mensajes de ánimo como "Eres malísimo", y si perdemos, alguno de nuestros robots puede llegar a insultarnos, con frases como "Imbécil" y otras que no transcribo para no herir la sensibilidad de los lectores. Osea, que además de perder, el juego nos lo hecha en cara. Detalles como éste son los que hacen este programa diferente. Las misiones viene engarzadas mediante unas secuencias de vídeo en las que dos simpáticos robots que conducen una nave de planeta en planeta sufren distintas peripecias, desde resacas tremendas a otras historias que podréis ir descubriendo sobre la marcha. En resumen, el juego es muy simpático y está bastante bien realizado. Como única nota negativa hay que decir que la dificultad es elevada desde el principio, lo que te hecha un poco atrás en las primeras partidas. Sin embargo, una vez se capta la esencia del juego, es muy entretenido, especialmente si se tiene la posibilidad de jugar en red.

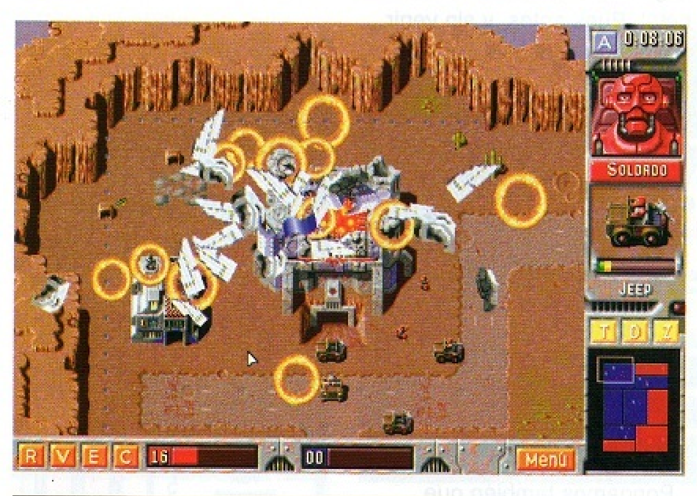
A. J. NOVILLO



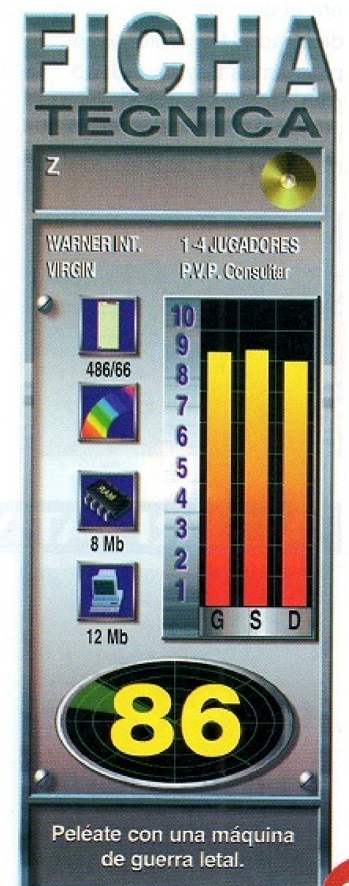






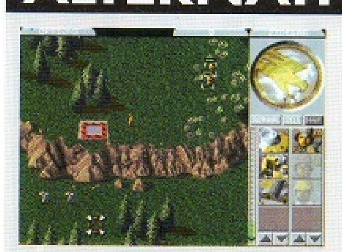




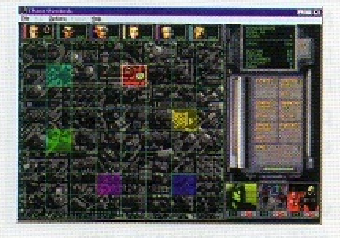


Peléate con una máquina de guerra letal.

ALTERNATIVAS



COMMAND & CONQUER
Westwood•Virgin
El gran rival de **Z** desde hace bastante tiempo.



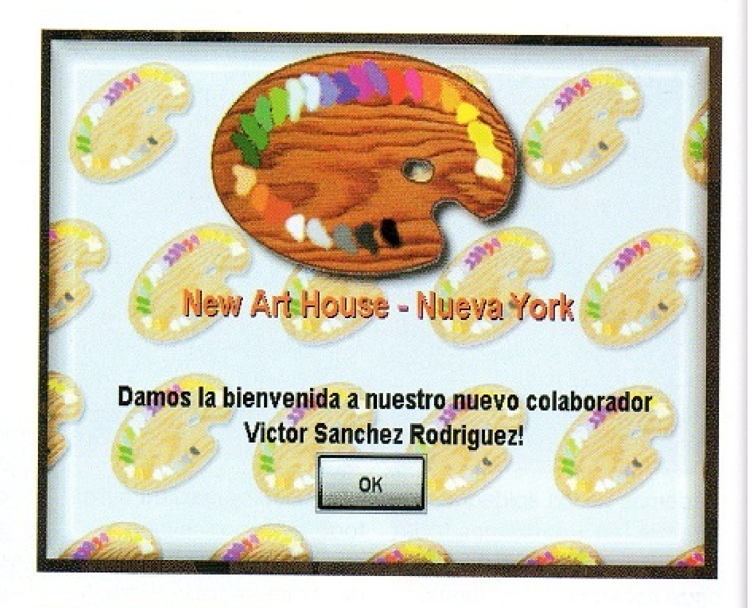
CHAOS OVERLORDS
New World Computing•Proein, S.A.
Estrategia económica de un futuro no muy atractivo.



CONQUEST OF THE...
Interplay•CIC Interactivo
Estrategia de los conquistadores con combates muy divertidos.

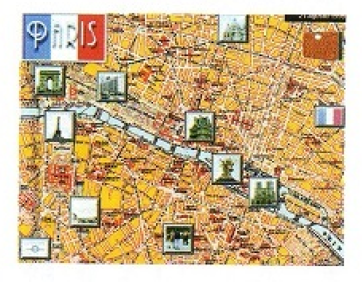
BACKPACKER

Prepara rápido las maletas porque nos vamos de viaje. No tenemos mucho dinero, pero ése es el menor de los problemas, ya que tenemos delante de nosotros todo un mundo entero de ellos.



Hace un tiempo salía al mercado un juego llamado **Backpacker**, en el que debíamos tomar el papel de un "mochilero" de ésos que recorren el mundo en pos de la aventura en una sociedad tan móderna como la nuestra.

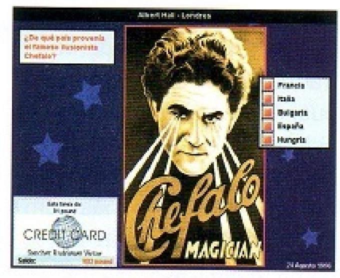
El mayor fallo que tenía este programa era el que, por desgracia, tienen todos los programas hoy en día: no estaba traducido a nuestro idioma, lo que dificultaba mucho su seguimiento.



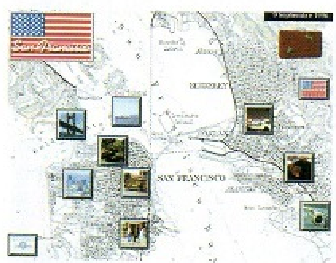
Ahora nos lo traen de nuevo, con todos los letreritos traducidos. Pasamos a ser ciudadanos españoles de un mundo que deberemos recorrer de extremo a extremo.

Si en su día el mayor problema era la traducción, ahora sus defectos están en el propio juego. En realidad no es un juego: se trata de un programa educativo a lo Carmen Sandiego, pero algo más completo. Sin embargo, carece de frescura.

El problema principal es que se trata de una simulación realista de un viaje por el mundo, y, pese a ello, se dedican a introducirnos exámenes de conocimiento general hasta para entrar en un hotel. Un prometedor juego se convierte así en un largo y aburrido examen.



¿Y dónde nos cuelan esos exámenes?, os estaréis preguntando. Pues muy fácil, en cualquier lugar. Por ejemplo, pongamos que queremos coger una habitación en un hotel. Pues antes, y sin venir realmente a cuento, cogen y nos muelen a preguntas sobre el país en el que estamos: sus costumbres, su religión, su geografía etc.



Pongamos también que encontramos un trabajo de acomodador de cine en Nueva York: nos destrozan a preguntas de cine, para además decirnos que no valemos para el puesto por fallar tan sólo dos preguntitas.

Técnicamente el juego no vale demasiado, ya que ni los gráficos ni el sonido son espectaculares, aunque teóricamente el programa no precisa ni de buenos gráficos, ni de buen sonido. Como ventaja técnica hay que decir que el juego pide pocas exigencias en disco duro.

Como colofón final, y para los que más memoria tengan, es un detalle curioso ver cómo en el juego nombran a las madrileñas calles de la Castellana o la Gran Vía como Generalísimo y José Antonio. En fin, ¡Lo que tenemos que soportar todavía!.

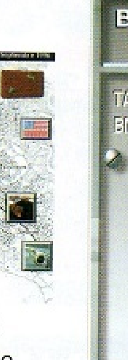
V. SÁNCHEZ

FICHA TECNICA

BackPacker 1

TATI MIXMEDIA BMG

1 JUGADOR P.V.P. Consultar



486/33

VGA

8 Mb

1 Mb

G S D

71

El saber ocupa muchos lugares en el mundo.

ALTERNATIVAS



QUEST FOR THE GRAIL
7th Level•BMG
Un programa mucho más cachondo, pero menos serio.



LODE RUNNER
Sierra•Coktel Educative
Y es que, de otros géneros también vive el hombre...

BAKU-BAKU ANIMAL



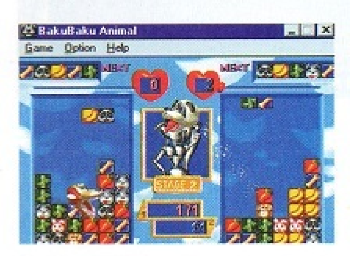
Desde el mundo de las consolas nos llega un nuevo juego de habilidad e ingenio esta vez prepárado para el entorno Windows 95.

Desde hace no mucho tiempo, Sega viene distribuyendo los juegos que desarrolla para sus consolas dentro del mundo del PC. Buenas muestras de ello es el producto *Virtua Fighter* y los que quedan por llegar *Daytona USA* y *Sega Rally*.

El juego que ahora nos ocupa es bastante menos conocido que los anteriores, pese a proceder de un mismo origen: las consolas de la familia *Sega*.

Es un juego de habilidad, de características muy similares a clásicos del software de entretenimiento como *Columns* o el mítico *Tetris*. Desde luego, no alcanza en ningún momento el nivel de originalidad y entretenimiento que estos programas, en especial el segundo, eran capaces de producir. En nuestro caso, debemos mantener algo parecido a un duelo con un rival, que bien puede ser el ordenador, o bien otro usuario.

Nuestro objetivo será que los objetos, que caen de la parte superior de la zona de juego de nuestro rival, superen su máximo. Si esto ocurre el rey de la jungla, un hermoso leoncito de fiero aspecto, se comerá como castigo a nuestro enemigo. Así debemos ir superando animales hasta que tengamos que luchar con el mismísimo león. Evidentemente, si somos nosotros los que superamos el nivel de nuestra zona, pasaremos a formar parte del desayuno del leoncito.



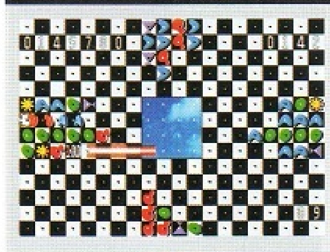
Pero, ¿qué haremos con los objetos que caen del cielo?. He ahí el *quid* del juego. Irán precipitándose desde la parte superior diversos tipos de alimentos. Caerán bananas, zanahorias, bambú y huesos ante los animales que se pueden alimentar con ello: divertidos monos , conejitos, tiernos pandas, perros etc.

Cuando un animal caiga junto, sobre o bajo su alimento, se lo comerá. Si junto a este alimento hay más del mismo tipo, seguirá comiendo hasta que acabe con todos los alimentos que encuentre alrededor.

Cuando consigamos comer muchos alimentos, mandaremos a nuestro rival una dosis extra de piezas. Cosa que él también realizará con nosotros en el caso contrario.



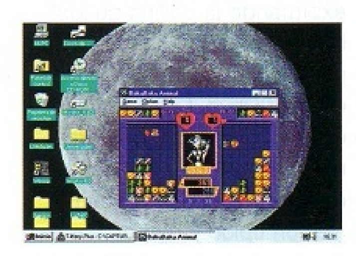


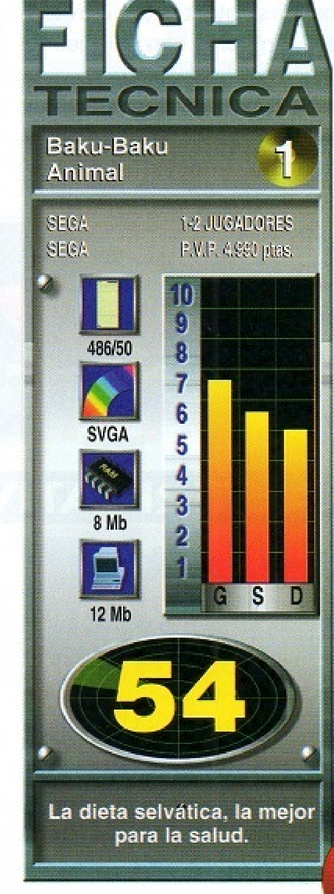


Hay un detalle en el que los programadores no han caído, y que hace el juego poco menos que "injugable": las diminutas dimensiones de la ventana donde se juega (320x200). Esto implica que , dado que Windows es un entorno de ventanas gráfico, cuya resolución mínima es 640x400, la ventana como mucho es la mitad de la pantalla de tu ordenador.

Dicho esto, es evidente que el tamaño en resoluciones mayores es ridículo. Quitando este pequeño, pero fundamental, detalle, el juego es bueno. Tiene unos gráficos pobres en variedad, pero bien realizados y un sonido correcto. Lástima que los programadores no pensasen en esa útil opción que es la pantalla completa.

A. J. Novillo





ALTERNATIVAS



ZOOP
Viacom•CIC Interactivo
Un arcade típico de las consolas caseras de videojuegos.

RETURN OF ARCADE
Microsoft•Microsoft
Cuatro antiguos arcades con un estilo muy clásico...

THE NEED FOR SPEED Special Edition

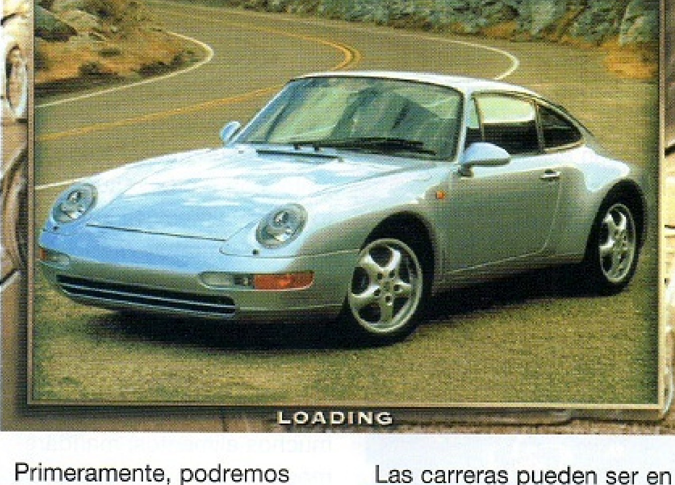


Vuelve a nuestras pantallas uno de los más trepidantes juegos de carreras que hemos podido ver en los últimos tiempos, con nuevos recorridos y sorpresas.

Algunos recordamos aquellos primeros programas de coches para la plataforma PC, como *Test Drive*. Comparándolos con juegos como el que ahora nos ocupa, nos podemos dar cuenta de cómo ha evolucionado el mundo del software lúdico de este género.

Los chicos de Electronic Arts han querido seguir explotando la gallina de los huevos de oro y han lanzado una nueva versión ampliada de *Test Drive*. Las modificaciones con respecto al original son mínimas: se han introducido dos nuevos circuitos.

Es un típico juego de carreras donde hemos de manejar los más potentes deportivos por carreteras con paisajes espectaculares. Aunque suene un poco simple, no lo es, como os dareis cuenta en cuanto os pongáis a los mandos de **Need for Speed.**

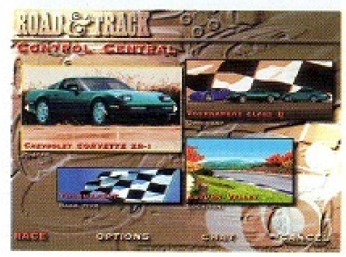


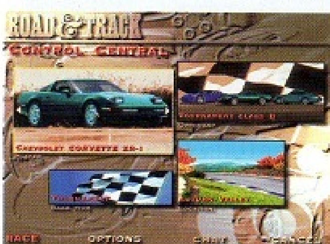
Primeramente, podremos optar entre juego vía módem (con otros amiguetes), o juego local. Acto seguido, os encontraréis con unos completos menús donde podréis elegir el tipo de carrera, el modelo de coche y el trazado sobre el que queremos correr. Todo ello viene muy bien explicado, con vídeos y fotos.

Las carreras pueden ser en circuito o bien por tramos, lo cual dependerá de lo que elijas. Tras esto, nos adentraremos en lo que realmente es el juego. Aparecerá ante nosotros una carretera y...¡A correr! Los gráficos son simplemente magníficos, con un grado de detalle en la carretera y alrededores asombroso. Podremos observar el coche desde cuatro diferentes cámaras, dos dentro del coche y dos fuera.



Lo más impresionante del programa es la increíble sensación de realismo que produce al jugar. Realmente crea una atmósfera de velocidad en el jugador que te lleva a sentir la adrenalina correr por tus venas. Por otro lado, te ofrece un sonido, de una calidad pocas veces oída.





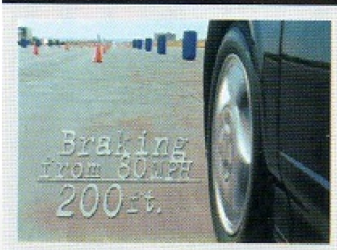
Los efectos especiales son muy buenos y realistas. Pero la banda sonora es el no va más: con calidad CD-Audio, dispone de múltiples melodías, todas ellas basadas en guitarras rock de gran calidad. Todo un lujo que convierte nuestro ordenador en un llamativo deportivo con música de fondo.

Un juego absolutamente recomendable para todos aquellos que no dispongan de la versión inicial, aunque no es interesante para los que ya lo posean, pues las diferencias no son notables.

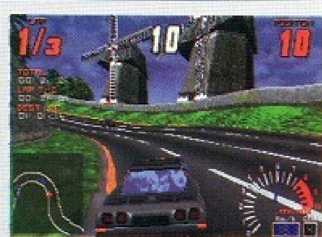
A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



THE NEED FOR SPEED
EA Sports•Electronic Arts
El original. Si lo tienes, no te recomendamos éste...



SCREAMER
Graffity•Virgin
Otro gran juego de carreras, pero con menores requerimientos.

Si piensas que ya lo has visto todo en juegos de lucha, estás equivoca-do. Estas gatitas con sus garras afiladas están dispuestas a demostrártelo .

CATFIGHT

Los juegos de lucha siempre han sido un producto importante dentro del software lúdico. Los que han tenido más éxito han sido *Mortal Kombat*, *Super Street Fighter Turbo II*, *Primal Rage*, *Virtua Fighter* o *Toshinden*.

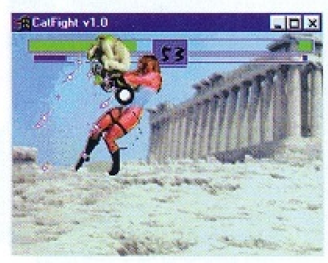
Ante tan grandes predecesores, sacar un juego de lucha en estos momentos puede dar lugar a infravaloraciones por las inevitables comparaciones con los últimos lanzamientos.

Esto es lo que ocurre con **Cat Fight**. Nos encontramos con uno de los peores juegos de lucha que he visto en mi vida. No podría competir siquiera con el primero de los *Mortal Kombat* que oftrece más por mucho menos

Y os preguntaréis el porqué de una crítica tan cerrada. Pues la razón es muy simple: clama al cielo que se intente vender al público un producto con tan poca calidad.

Lo que se le debe pedir a un juego de lucha son buenos gráficos, un excelente movimiento y un sonido destacado. He aquí el problema: este programa no cumple ninguna de las máximas anteriores.

Los gráficos de los personajes son digitalizaciones con una pobrísima resolución inferior incluso a la del anteriormente mencionado *Mortal Kombat*. El movimiento no está del todo mal, pues es rápido, especialmente en el modo ventana, que es el modo en el que se ejecuta.



Este modo hace que se pueda aumentar la ventana a pantalla completa, con lo que perderás aún más calidad gráfica. El sonido es quizá el único punto destacable. Han utilizado una trepidante banda sonora de ritmos rock en formato CD-Audio.

Un mundo aparte son los golpes. Cuando golpeemos a uno de nuestros contrarios aparecerán estrellitas a su alrededor. Sí ,sí... como en los dibujos. Y unas tiras rojas bajarán por la pantalla que se supone que son chorros de sangre cayendo.

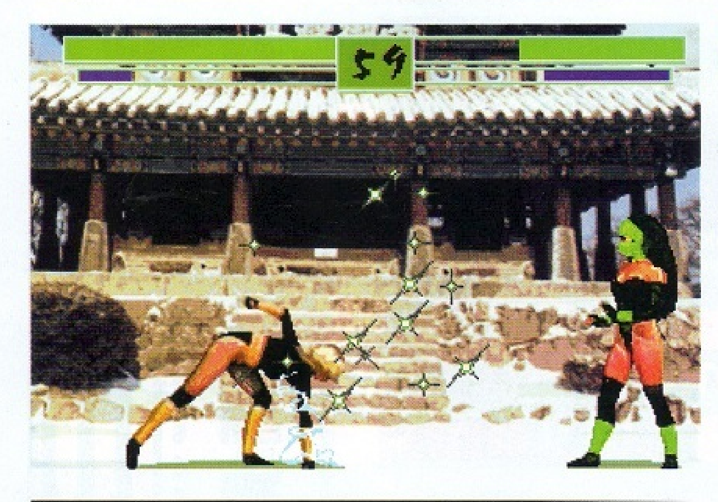


Patético. Como patético es el modo en que se mezclan nuestras luchadoras con los fondos. Como si se hubieran recortado con cartulina y pegado encima de un dibujo.

Como podéis observar, los defectos superan con creces los aciertos. Por si fuera poco, nos venden el juego como el primer juego de lucha entre mujeres. Que yo sepa, en todos los juegos de lucha aparecen señoritas. No sé si pensarán que con esto van a llamar la atención del macho ibérico, pero tengo serias dudas acerca del tema.

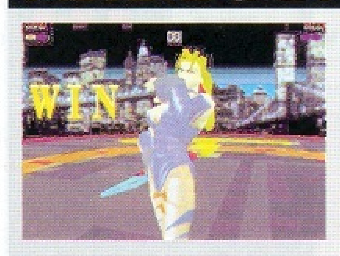
Si acaso las luchadoras aparecieran desnudas o luchando en barro o algo así, imagino que tendría su gracia para algunos. Sin embargo, ver a dos mujeres en bañador y con ligueros dar patadas y saltos no creo que sea realmente erótico. Al menos para mí. En conjunto, un programa totalmente *no* recomendable. Un gigantesco paso atrás en el mundo de la programación de juegos. ¡Que pena, la verdad!

A. J. Novillo





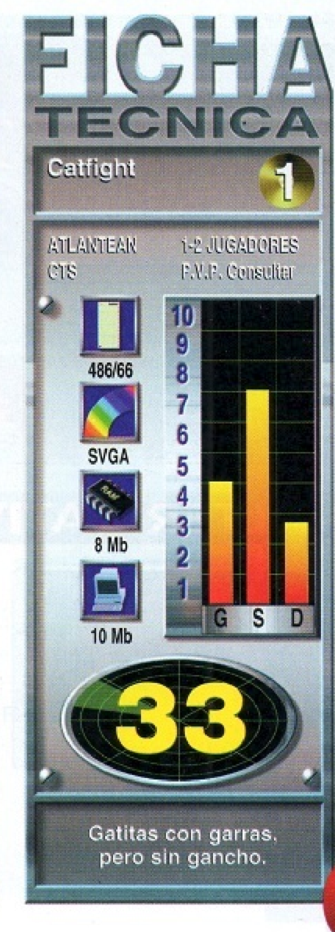
ALTERNATIVAS



BATTLE ARENA TOSHINDEN
Playmates•Arcadia
El gran juego de lucha de los últimos tiempos.



VIRTUA FIGHTER
Sega•Sega
Las máquinas de Sega siempre han producido buenos juegos.





La Unión ha tomado la iniciativa de invadir el norte del país. Los Confederados han de demostrar que pueden detener su avance. En tus manos tienes la posibilidad de decidir la historia.

Battleground Gettysburg 1863

Un nuevo título de la serie BattleGround llega de mano de los programadores de Talon Soft. Esta vez le ha tocado el turno a una de las batallas que decidieron la actual configuración de los Estados Unidos de América.

La acción se sitúa a mediados del año 1863, en las cercanías de la ciudad de Gettysburg, lugar donde se libraría la batalla decisiva de la guerra de secesión durante tres largos días. El programa intenta recrear esta batalla estratégica y tácticamente.

Te da la posibilidad de tomar el control de uno cualquiera de los dos bandos. Podrás encargarle al ordenador que maneje el otro bando, pero también existe la posibilidad de jugar contra un amigo, bien ambos en el mismo ordenador, o a través de módem. No hay posibilidad de conexión por red.

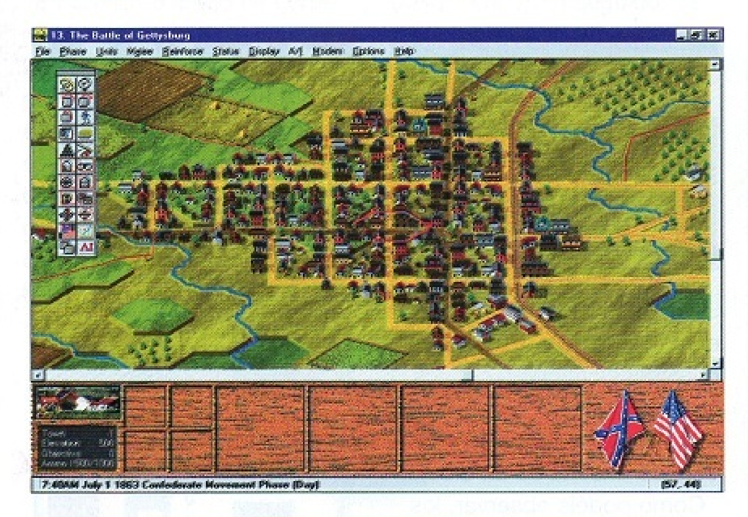
Un factor que ayuda a que te introduzcas en la batalla, es que, cada vez que se realiza un ataque, se te presenta en pantalla una reproducción cinematográfica de lo que pudo ser ese combate.

Contarás con las últimas tecnologías de aquellos tiempos (cañones, caballería e infantería comandadas por sus carismáticos líderes) para decantar la victoria del lado de tu bando.

Este programa no sólo pretende ser una simulación en el campo estratégico de esta batalla, sino que también tiene pretensiones educativas: incluye una completa base de datos con los oficiales de ambos bandos que tomaron parte en esa batalla.

Esta larga batalla podrás jugarla como una campaña completa, o jugando por separado diferentes momentos de la misma, cada uno de ellos en un diferente escenario. Y si llega el momento en que te aburres de jugar una y otra vez los mismos escenarios, el CD trae incluído un editor completo para poder así alargar la vida del juego tanto como quieras.

A. VEGAS

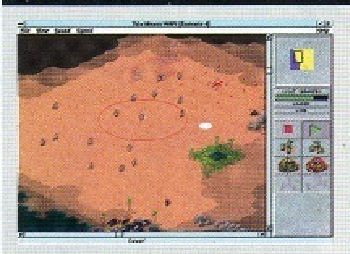




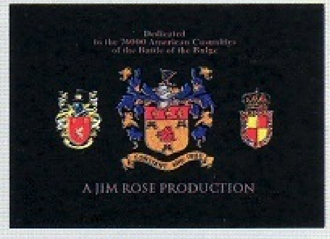


Desde la del afamado General Lee hasta la de los capitanes de menor grado, están todas sus biografías apoyadas con las fotografías de estos personajes. Además, se ha lanzado una serie de cajas en edición limitada de lujo, que incluyen un libro de más de 100 páginas escrito por los propios oficiales que participaron en la legendaria batalla.

ALTERNATIVAS



THIS MEANS WAR
Microprose•Proein, S.A.
Otro programa de estrategia para el entorno Windows.

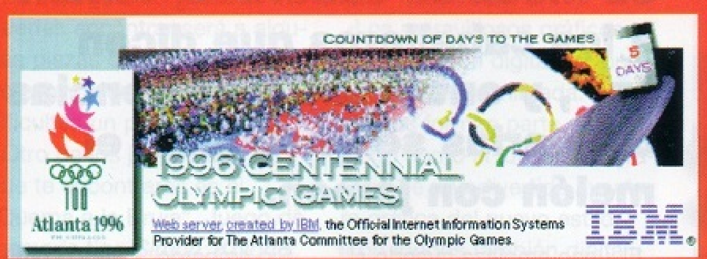


BATTLEGROUND ARDENNES
Talon/Empire•Arcadia
Primer juego de la serie ambientado en la Segunda Guerra Mundial.



DEPORTES EN INTERNET

Best Seller Mundial



DEPORTES EN INTERNET

LA GUÍA MÁS COMPLETA JAMÁS PUBLICADA



DIRECTORIOS INTERNET — ABETO

Con la nueva colección de directorios Internet, usted tendrá a su alcance información privilegiada sobre las direcciones más útiles e interesantes de la red, y sobre aquellos temas y aficiones que más le apasionan.

Con el presente título, nos acercamos a usted con la más interesante información que sobre el mundo del deporte se puede hallar en la red:

- Información sobre los mejores lugares para practicarlo.
- Enlaces con federaciones, asociaciones, equipos, revistas especializadas,etc.
- Referencias para conocer los últimos resultados y noticias sobre su deporte favorito.
- Toda la información sobre los Juegos Olímpicos de Atlanta 96
- Marcas deportivas, productos, distribuidores, etc

Además, contará usted con una interesante guía alfabética de direcciones, clasificada según múltiples temas, para optimizar al máximo la búsqueda de la información que se desea.

TODO EL MUNDO DEL DEPORTE:

POR SÓLO 1.995 PTAS.

ABETO EDITORIAL

Solicita DEPORTES EN INTERNET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:00 a 18:00 o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **DEPORTES EN INTERNET por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos..Domicilio..
Población..C.P ....Provincia..
Teléfono ....F. de nacimiento....................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso
☐ Giro Postal nº........................de fecha....................
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ CADUCA ☐☐ ☐☐

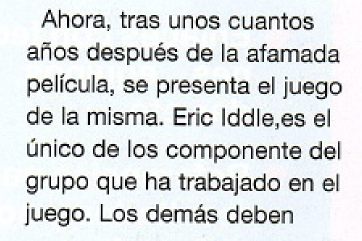
Firma ,

ABETO

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

JUEGOS

MONTHY PYTHON'S: The Quest of the Holy Grail



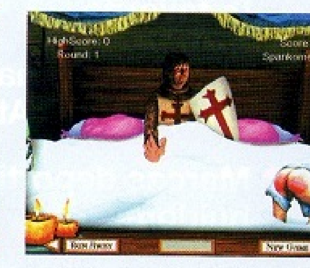
Son los famosos caballeros de la mesa redonda, los caballeros del rey Arturo en su castillo de Camelot. Pero tienen un par de peculiaridades: su mesa es cuadrada, temen a los caballeros que dicen "ni", y entre sus preferencias culinarias se encuentra el melón con jamón.

Para el que no los conozca es casi obligatoria una pequeña presentación en sociedad de las desequilibradas mentes que han forjado este juego: los Monty Python.

Los Monthy Python son, o más bien eran, por que ya se separaron, uno de los más famosos grupos teatrales humorísticos de Gran Bretaña. Su fama era impresionante. Contaban con una aclamada serie, Monthy Python's Flyng Circus que también fue llevada al ordenador. No conformándose sólo con eso, se dedicaron a crear una serie de películas que contaban con el humor más corrosivo e insano que jamás hayas visto en cine.

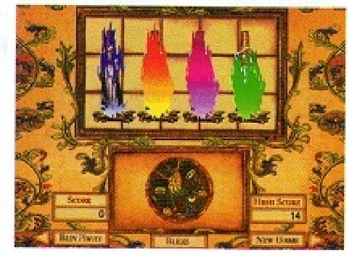
Su toque personal les llevó, además de a parodiar a la historia de la cristiandad, a atacar a uno de los mayores mitos de su propio país: la leyenda del rey Arturo. Algo que hicieron en una de las películas más hilarantes de la historia cinematográfica.

Ahora, tras unos cuantos años después de la afamada película, se presenta el juego de la misma. Eric Iddle,es el único de los componente del grupo que ha trabajado en el juego. Los demás deben



estar muy ocupados haciendo anuncios de refrescos, dirigiendo películas con muchos monos o criando malvas.

Y aquí llega el momento ideal para empezar a hablar tan solo del juego. Esto es un poco imposible, ya que el juego es una sucesión de las secuencias de la película. Eso sí, están puestas de manera que hacen que parezca una aventura gráfica. ¡Ojo! He dicho "que parezca", porque con los Monthy Python "nada es lo que parece."





El juego empieza cuando el rey Arturo, y su fiel escudero, que también le hace las veces de caballo golpeando un par de cocos, llega a una valla publicitaria donde se le aparece ni más ni menos que el mismísimo Dios. Éste le encomienda una gran misión: recuperar el sagrado grial, la copa de la que bebió Jesucristo durante la última cena.

Y es aquí donde empiezan las aventuras de tan simpáticos personajes. El rey Arturo deberá encontrar por las tierras de Inglaterra a caballeros lo suficientemente valerosos como para que formen parte de su noble cruzada.

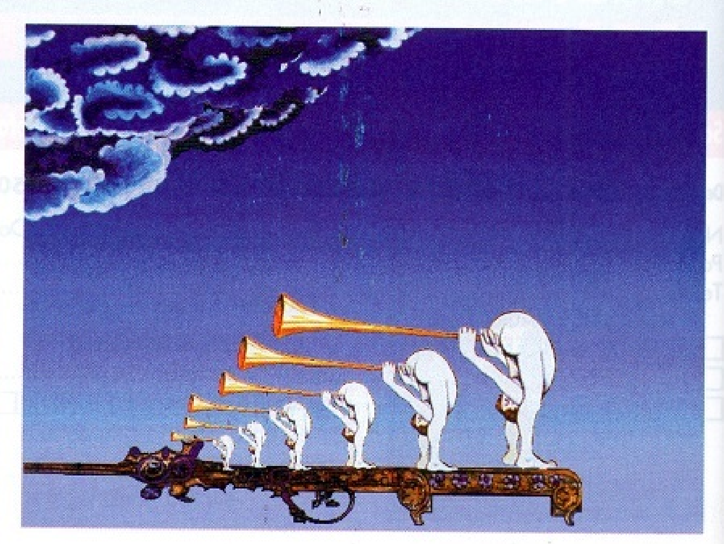
Caballeros como el bravo Sir Lancelot, capaz de matar a unas cuantas decenas de personas para rescatar a una frágil y bella dama que ha sido secuestrada.

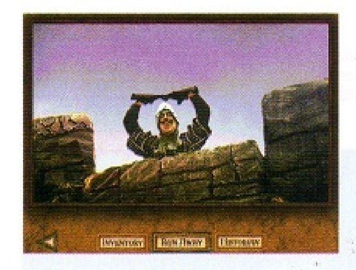
RECOMENDADO

Sin embargo, el tono cómico del juego no tarda en salir. Resulta que la tal dama es un afeminado príncipe, Sir Callahad el casto. Éste sufrirá más de un tormento cuando caiga por casualidad en el castillo de Anthrax. Allí una horda de bellas y virginales damiselas le reclaman para que se olvide de su castidad.

El juego transcurrirá de manera que nuestros personajes aparecerán en una secuencia de la película. Sólo tienes que realizar las acciones pertinentes que tienen lugar en el film y lo conseguirás.

De este modo te verás gratificado con uno de los sorprendentes sub-juegos con los que el juego cuenta. Entre otros un macabro Tetris muy a tono con su creador. Las piezas son retorcidos cuerpos que van cayendo a una fosa común.





Lo más gracioso que te puedes encontrar será a algunas piezas que griten un "yo no estoy muerto", y que te dificulten un poco el juego.

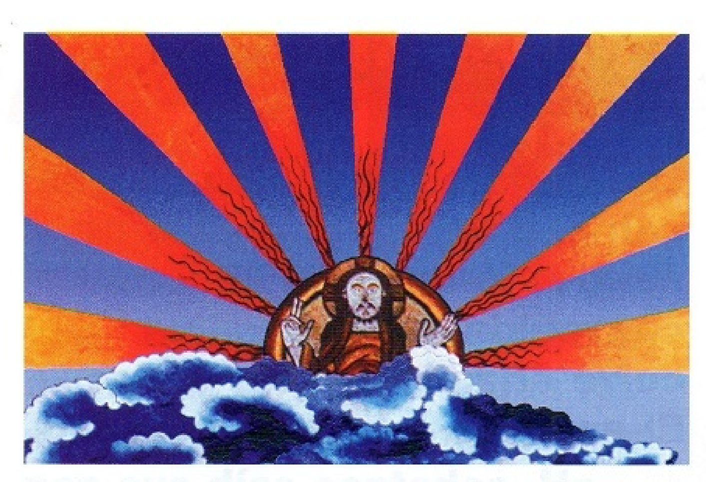
Otro de los juegos con los que te encontrarás es el "Quema a la Bruja". Juego de memoria tipo *Simon, Knights, Kombat.* Deberás desmembrar al belicoso caballero negro.

Hay una parodia al conocidísimo *Mortal Kombat* incluída. Esta parodia es el "Atrapa a la vaca", donde deberás esquivar unos originales proyectiles-animales que nos disparan unos franceses desde su castillo,

En "Golpea a la virgen", como su propio nombre indica, nuestra misión es la de ir golpeando el trasero de jóvenes virginales. Eso sí, sin dar a esos traseros en estado puramente desnudo, ya que perderíamos nuestra "castidad" necesaria.

Los maravillosos gráficos del juego son digitalizaciones de la película animada. Los dibujos forman parte del juego como si fuesen los gráficos de una divertida aventura gráfica del nuevo estilo. (con fondos también digitalizados)

. Como detalle significativo, en el juego también se incluyen bastantes fragmentos digitalizados de la película. Podrás verlos en momentos clave de la aventura. Si te interesa más., puedes verlos también desde un lanzador que se incluye en el juego. Así no tendrás que esperar a esos momentos.



Como sorpresa para los *fans* del grupo humorístico, uno de los fragmentos que se incluyen es una pieza que no se llegó a ver en el montaje final de la película.

El sonido del juego, al igual que los gráficos, son frases o sonidos de la película. Puedes disfrutar también de la divertidísima banda sonora que se incluía en el film. Esto hace que el juego esté realmente bien ambientado con respecto a la película. Todos sus componentes hacen que sea una de las mejores versiones informáticas de una película.



En general, tanto si te gustan los Monthy Python, como si quieres disfrutar de una de la mejores muestras del humor, no dudes en jugar a esta pequeña joya, y esperar a que se decidan a hacer lo mismo con La vida de Brian o El sentido de la vida.

V. SÁNCHEZ

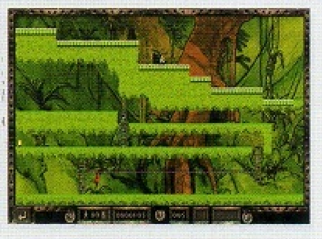




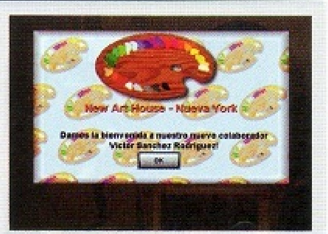
ALTERNATIVAS



DOGZ
Mindscape•Proein, S.A.
Un juego aún más extraño que el de los Monty Phyton.



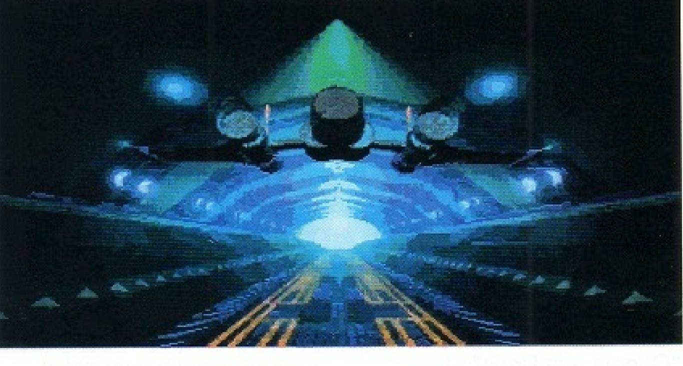
LODE RUNNER
Sierra•Coktel Educative
Plataformas con un protagonista diminuto donde los haya...



BACKPACKER
Tati Mixedia•BMG
Un programa para Windows que nos culturizará un poquito.

JUEGOS STAR FIGHTER 3.000

Los motores de tu caza rugen con estruendo. El centro de control te da al fin la señal convenida. La adrenalina corre erizada por tus venas... El enemigo te está esperando.



Star Fighter 3.000 es un arcade espacial parecido en muchos aspectos a *Fury^3* de Microsoft. La acción se desarrolla en un mundo tridimensional, con construcciones, edificios, radares, equipos antiaéreos y naves enemigas. En cada misión se te asignan unos objetivos determinados. Las primeras misiones son más sencillas: su cometido es introducirte en la mecánica del juego. A medida que avanzas, las misiones son más peligrosas y los objetivos que debes cumplir se complican.

Aunque las imágenes parecen las típicas de un simulador de vuelo, **Star Fighter 3.000** sigue las pautas de los arcades puros. El manejo de la nave es muy sencillo. Tiene los controles direccionales típicos, un "post-quemador" (*afterburner*) que se utiliza para acelerar la nave y un selector del tipo de arma, además del consabido botón de disparo. Se puede elegir entre armamento aire-tierra, aire-aire o láser, dependiendo del objetivo al que ataques.

El juego tiene gráficos vectoriales de calidad SVGA creados mediante la técnica de rellenado de polígonos con texturas. El diseño de las construcciones y las naves es "resultón", pero queda algo ensombrecido por un efecto de niebla que limita mucho la visibilidad del jugador. Por otro lado, se han utilizado algunos efectos interesantes, como el rastro del fuego producido por el "post-quemador" de tu nave, mejorando la sensación de velocidad con unos resultados bastante buenos.







Otra característica de sus gráficos es la posibilidad de variar la posición de la cámara en vistas externas, que son las utilizadas por defecto. De este modo se pueden localizar con facilidad los objetivos y las naves enemigas.

Se han incluido secuencias "renderizadas" como introducción y transición entre fases. Éstas son del montón, pero animan el programa.

El sonido es muy malo. Los efectos sonoros son pocos y su calidad no es excesiva. La música brilla por su ausencia.

Es un juego poco original, simple y con sonido poco cuidado. Sus gráficos y su acción trepidante lo convierten en un título que gustará a los amantes del arcade.

F. DE LA VILLA

ALTERNATIVAS



ASSAULT RIGS
Psygnosis•Electronic Arts
Un arcade futurista sito en una serie de laberintos.



WING COMMANDER IV
Origin•Electronic Arts
La más importante odisea espacial de todos los tiempos.

FICHA TECNICA

Star Fighter 3.000 — 1

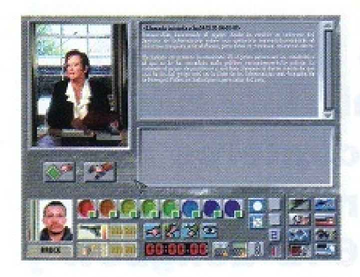
TELSTAR PROEIN, S. A. — 1 JUGADOR — P.V.P. Consultar

486 — VGA — 8 Mb — 40 Mb

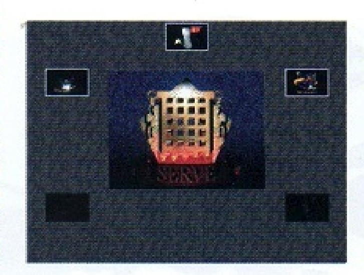
G S D

77

Para pilotos de muy altos vuelos.









DEADLINE

Los terroristas siguen haciendo de las suyas en todos los rincones del mundo. Pero tienen sus días contados. Ha llegado la hora de Deadline.

Deadline es un juego original tanto en su argumento como en su desarrollo. Tu misión en el juego es la de controlar a un cuerpo de élite en diversas misiones de lucha antiterrorista en las que corre peligro la vida de personas inocentes.

Existen cinco tipos de unidades entre las que elegir. Unidades como las Fuerzas de Intervención Rápida, los Cuerpos de Protección Internacional, etc.

Cada una de ellos recibirá un tipo determinado de misiones. Al comenzar cada misión se te muestra un vídeo con actores reales en el que se te pone al corriente de la situación. A partir de este video se puede solicitar información sobre los terroristas, los rehenes y todo lo relacionado con ellos. Debes estar atento a este detalle porque esta información adicional puede influir decisivamente en el desenlace de los acontecimientos en la aventura.

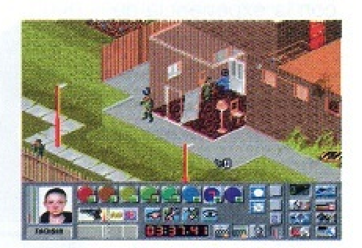
A continuación viene lo más difícil. Todas las misiones tienen una hora tope para su finalización (la hora *deadline*), en la que los terroristas pasarán a tomar las medidas más drásticas con el fin de alcanzar sus objetivos. Será necesario armar a los hombres y trazar sobre un mapa el plan más adecuado para salvar el mayor número de vidas posibles y detener a los terroristas. El plan será ejecutado de forma automática por nuestros hombres en el momento en que reciban la orden. Si no funciona a la primera no hay más remedio que improvisar sobre la marcha, en tiempo real.

Deadline presenta unos gráficos con un tamaño y una perspectiva idóneos para un juego de este tipo. Tanto los decorados como los personajes están detallados y llenos de colorido. Los desplazamientos del escenario en el que se produce la acción son algo bruscos, pero es un aspecto que no llega a molestar. Los movimientos de los personajes son adecuados, sin ningún tipo de florituras, y encajan perfectamente en el desarrollo de la escena. El resultado final es convincente.

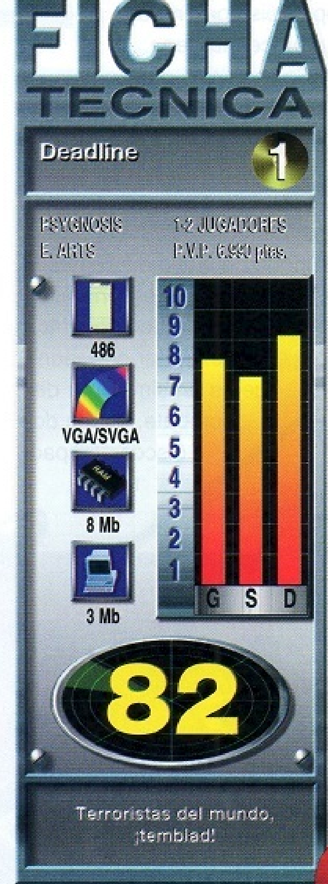
El sonido, como viene siendo habitual, está por debajo del nivel de los gráficos. Los efectos sonoros dan la talla, pero por ser un juego en el que los personajes se mueven con sigilo, no se produce con mucha frecuencia.

En definitiva, **Deadline** es original, con una idea bien plasmada en la pantalla, y con las suficientes dosis de estrategia y de acción para llegar a todos los públicos.

F. DE LA VILLA







ALTERNATIVAS



ABUSE
Crack Dot Com•Electronic Arts
Un héroe futurista se enfrenta a una horda de extraterrestres.



CONQUEROR A.D. 1048
Sierra•Coktel Educative
Juego medieval que cuenta con fases de asalto y conquista.

JUEGOS

AH-64D Longbow

Electronic Arts te ofrece la oportunidad única de pilotar uno de los helicópteros más avanzados del mundo. Su nombre es AH-64D Longbow y dará mucho que hablar en los próximos tiempos.

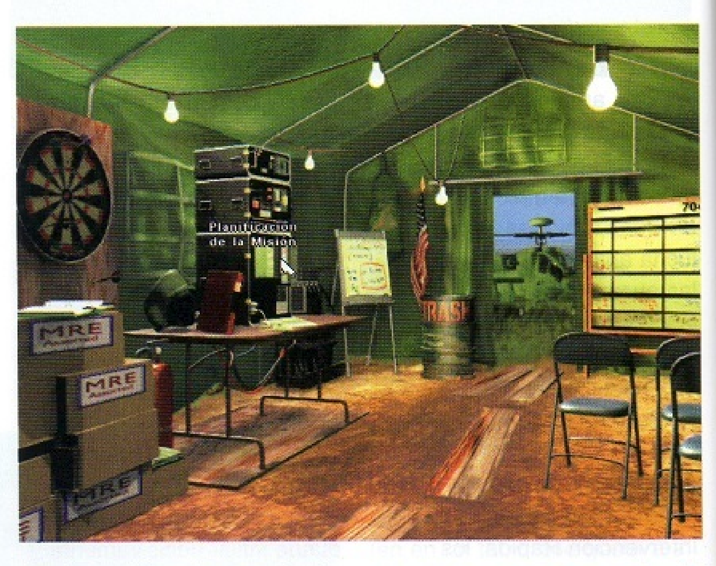
Electronic Arts edita y distribuye **AH-64D Longbow**, posiblemente el simulador de helicóptero de combate más completo hasta la fecha. Andy Hollis (*F19 Stealth Fighter*, *F15 Strike Eagle III*) ha sido el encargado de producir esta pequeña gran maravilla en materia de simulaciones. Para culminar la tarea ha contado con la experiencia de Jane's y con la ayuda de auténticos pilotos de combate del ejército americano. Se han necesitado muchas horas de trabajo para lanzar este producto y los resultados, como podréis comprobar, merecen la pena.

Se trata de un excelente simulador de vuelo con todos los ingredientes para convertirse en uno de los títulos del año. El juego dispone de escenarios reales, varios modos de vuelo diferentes, gráficos SVGA, escenas de vídeo, escuela de vuelo etc. No es de extrañar que, aunque es un simulador de combate, ocupe dos discos compactos.

RECOMENDADO

Longbow, en efecto, es un simulador bastante complicado cuyo manejo no se aprende en unos pocos minutos. Para dominar el helicóptero es necesario leer gran parte del grueso manual que acompaña al juego, practicar mucho y sacar a relucir un poco de paciencia. Por suerte, una de las opciones del programa es una escuela de vuelo en la que se aprenden las técnicas básicas necesarias para pilotar el aparato. Un amable instructor nos enseñará en la práctica cómo deben hacerse las cosas y vigilará constantemente nuestros movimientos. Este pequeño tutorial interactivo es tan sólo una de las pequeñas joyas que se pueden encontrar en el programa.

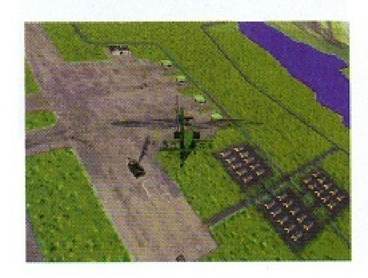
Como viene siendo habitual, el jugador puede optar por realizar una misión instantánea, una misión independiente o una campaña completa. Las misiones instantáneas son ideales para comenzar. El vuelo comienza directamente sin necesidad de elegir las armas ni trazar un plan de combate. Las misiones independientes son para pilotos más experimentados. En ellas se puede llevar a la práctica todo lo aprendido con el instructor y utilizar la experiencia adquirida en las misiones instantáneas. Por último, las campañas completas sólo son recomendables para los jugadores que dominen el programa a la perfección y quieran experimentar la simulación en todo su esplendor.



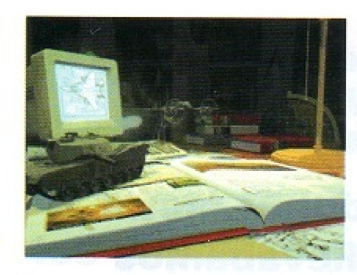
El juego viene documentado de forma excelente. Incluye vídeos con grabaciones reales de los vuelos de prueba del modelo Longbow y una base de datos documental con información extraída directamente de las publicaciones de la organización Jane's. Además, el manual es muy completo y está muy bien organizado, un detalle que hay que tener muy en cuenta en las simulaciones de vuelo de este calibre.



Antes de volar cada misión se ofrece al piloto la posibilidad de trazar el plan de ataque, de consultar la documentación y de armar el helicóptero. Al final de la misión, como no podía ser de otra forma, se recibe el informe sobre el desarrollo y resultado final de la misma. El piloto puede ser abatido con un desenlace fatal, puede ser capturado por el enemigo ,o bien puede ser rescatado por las fuerzas de rescate aliadas.









También se tiene la posibilidad de ver la acción repetida mediante la reproducción del vídeo del vuelo desde la sala de vídeo de la base.

La calidad de los gráficos es indudable. Para su creación se han utilizado gráficos vectoriales adornados con texturas y sombras que le proporcionan un mayor realismo. Para disfrutar de los gráficos en alta resolución y con todo lujo de detalles se necesita un ordenador Pentium potente debido a su complejidad.

Por fortuna, el nivel de calidad de los gráficos se puede ajustar desde el menú de opciones. En baja resolución el rendimiento del juego aumenta considerablemente y permite la ejecución del programa en ordenadores más modestos (en este caso, 486 a 66 MHz en adelante).

Esta alta calidad en los gráficos se paga a la hora de comenzar cada misión. En ocasiones es necesario intercambiar los dos CD-ROM que componen el juego. Además, la carga de los escenarios se realiza de forma muy lenta, sobre todo si la unidad de CD-ROM es de baja velocidad.

AH-64D Longbow dispone de un buen número de vistas externas. Estas vistas dotan de gran vistosidad gráfica al juego y resultan idóneas para apreciar la calidad de los gráficos. Pero no tienen otra función práctica en el juego.

El apartado de sonido del juego ha sido muy cuidado. Los efectos sonoros de los motores, disparos y demás están muy logrados, y las voces digitalizadas presentan una gran calidad.

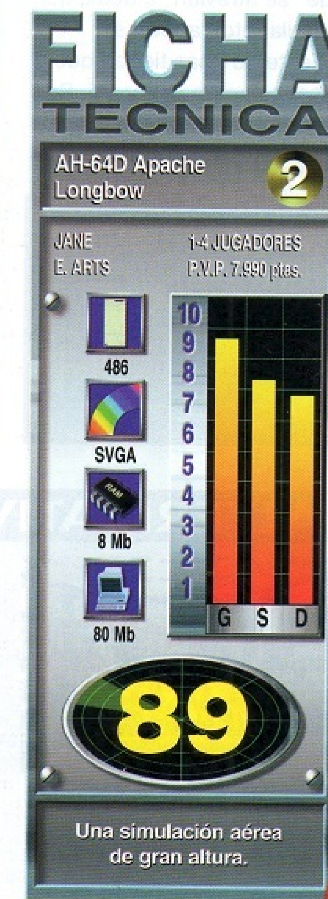
Por otro lado, las melodías que amenizan los menús son las típicas de los juegos de corte militar. Se conforman, sencillamente, con estar a la altura de las circunstancias y no esforzarse en exceso.

En resumen, este simulador es uno de los mejores disponibles en el mercado. Como simulación de vuelo es muy real, y como juego bélico resulta completo, riguroso y bien documentado. Los gráficos, acompañados por un buen sonido, están muy trabajados. ¿Qué más puedo decirte? Sólo una cosa... ¡corre a la tienda más próxima y cómpralo antes de que se agoten todos!

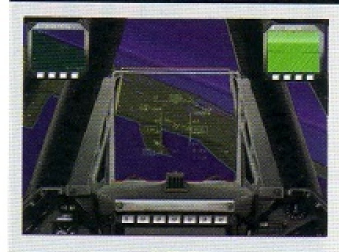


F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



A.T.F.
Jane's•Electronic Arts
Primer simulador fruto de la colaboración de E. Arts con Jane's.



EF 2000
Ocean•Arcadia
Otro gran simulador de los creadores de *F-29 Retaliator.*



FIRE FIGHT
Epic Megagames•Electronic Arts
Un "matamarcianos" con gráficos excepcionales.



THE SETTLERS II: VINI, VIDI, VICI

Diario de a bordo. El motín era inminente; llevábamos más de tres meses en la mar y el escorbuto mermaba poco a poco las fuerzas de los marineros. De pronto se oyó el esperado "tierra a la vista".

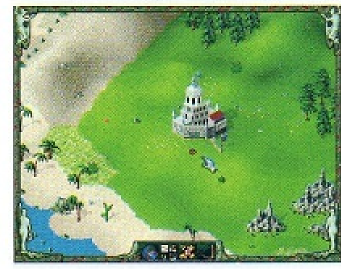
Deja a un lado los juegos de musculosos tipos disparando, olvídate un poco de los extraterrestres de otros planetas que vienen a la tierra con la insana intención de invadir nuestro mundo. Por una vez ponte a estudiar algo de historia. Y qué mejor manera de hacerlo que siendo nosotros mismos los que la creemos. No requiere tantas horas de estudio como de juego.

Ahora puedes ser uno de los intrépidos conquistadores que "se atrevían" a decapitar, degollar etc., a todo ser viviente de unas tierras que ellos reclamaban para sí. Por supuesto que lo hacían siempre en el nombre de su rey.

De eso trata este magnífico programa llamado **The Settlers II**. Eres un conquistador, como los de antaño (con armadura incluída), que tiene una sencilla misión en la historia: tomar para la corona las tierras vírgenes que vayas encontrando durante tu largo viaje por tierras nuevas.

El juego puede ser manejado de dos modos distintos. Uno de ellos, el más común, y por supuesto, el más sencillo, es ya conocido por todos los aficionados a los programas de estrategia: el modo de Campaña. Consta de una serie de capítulos que debes superar para avanzar en tu particular conquista del paraíso perdido.







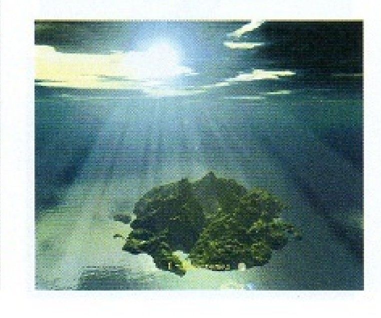


En el segundo modo tienes la posibilidad de crear tu propia campaña. Tú mismo serás el encargado de darle al juego los factores que más te interesen. Factores como elegir quién eres, a quién atacas o cuánto tiempo puede durar tu preciosa conquista.

Los gráficos del juego son supuestamente lo suficientemente sencillos para el género. Sin embargo, eso está algo lejos de la realidad, ya que el programa incluye unas animaciones que se agradecen demasiado.

Estas animaciones están incluidas ni más ni menos que en, por ejemplo, los árboles que tiene el "mapeado" del juego o en la fauna exótica de la zona.

El sonido del juego es bastante divertido, con unos efectos sonoros sencillamente buenos. Disfrutarás de todo tipo de sonidos.



En definitiva, encontrarás diversión a raudales en uno de esos maravillosos juegos de estrategia que te "conquistarán" rápidamente. Y... ¿Para qué resisitirse?

V. SÁNCHEZ

ALTERNATIVAS



CÆSAR II
Sierra•Coktel Educative
Conviértete en el mandamás de la Antigua Roma.



WORMS
Ocean/Team 17•Arcadia
Otros individuos pequeños, pero con mucho más carácter.



Onside

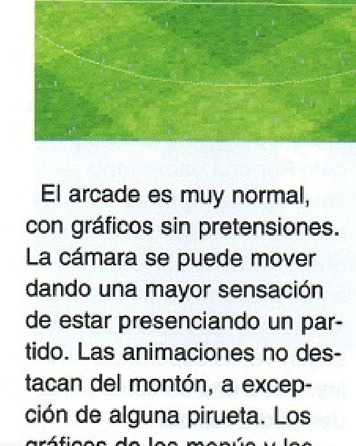
El fútbol sigue siendo uno de los deportes preferidos de los usuarios de PC. Si además te permite hacer de entrenador, como es este caso, entonces las posibilidades se disparan.



Telstar, una compañía de reciente creación, se ha lanzado al mercado de simuladores deportivos con **Onside**. Se trata de un juego de fútbol mitad arcade mitad estrategia futbolística. El jugador puede optar por jugar partidos, ligas o campeonatos sin entrar en los detalles que ocurren entre bastidores, o bien por entrenar al equipo y tomar decisiones de tipo económico.

La simulación estratégica es lo que llama más la atención, sobre todo porque no abundan programas de fútbol que contemplen este aspecto. Eliges uno de los equipos de cualquiera de las ligas disponibles (italiana, francesa, inglesa, alemana), aunque puedes crear una liga personalizada. Antes de cada partido se ofrece la posibilidad de entrenar al equipo, comprar y vender jugadores, cambiar la alineación y la táctica, alterar los sueldos de cada jugador y pedir un préstamo al banco.

Por lo demás, cuentas con la ayuda de asesores de distinta índole que te irán dando consejos sobre lo que te conviene hacer en cada momento, simplificando de esta manera la tarea de gestión. Una vez alterados convenientemente los parámetros de tu equipo, se puede jugar el partido, presenciarlo o ver directamente el resultado.



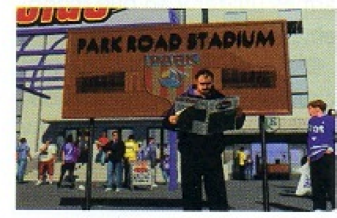
El arcade es muy normal, con gráficos sin pretensiones. La cámara se puede mover dando una mayor sensación de estar presenciando un partido. Las animaciones no destacan del montón, a excepción de alguna pirueta. Los gráficos de los menús y las pantallas que aparecen en las opciones de estrategia tienen calidad VGA: dan la talla.

Los partidos se animan con un comentarista deportivo poco dicharachero. El sonido del estadio y otros, como el silbato del árbitro y los jugadores al quejarse de un golpe, son lo suficientemente buenos como para lograr una ambientación adecuada.

No marcará época, pero se deja jugar. Además, la combinación de arcade y estrategia en un programa de fútbol es una fórmula muy apropiada que te proporciona bastantes ratos de diversión.

F. de la Villa













ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER 96
EA Sports•Electronic Arts
El mejor simulador de fútbol de la historia hasta Fifa 97...



EURO 96
Gremlin•Arcadia
Continuación de *Actua Soccer* de la Eurocopa de Inglaterra.

JUEGOS

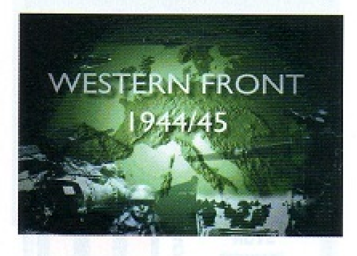
OFFENSIVE

Los chicos de Ocean atacan de nuevo dándole un punto de vista muy innovador a este programa de estrategia.



Este nuevo producto de la prestigiosa casa de programación Ocean se aproxima al mundo estratega. El programa en cuestión, **Offensive**, se acerca al frente oeste europeo de la Segunda Guerra Mundial. Con ello, parece probable que, si el programa tiene éxito, aparezcan nuevas continuaciones con otros frentes de guerra. El ruso, quizás, el del océano pacífico etc.

Como no podía ser menos, tendrás la posibilidad de escoger bandos para tu juego. Por un lado, los aliados (básicamente tropas anglo-americanas) y, por otra parte, el terrible ejército nazi. Debes superar una serie de misiones que decantarán la victoria final para uno de los dos bandos. En contra de lo habitual, en este tipo de juegos, las misiones son idénticas para ambos bandos.



Dispondrás para todas estas misiones de diversas unidades. Por una parte, tendrás soldados, (en grupos de cuatro), cañones, tanquetas, tanques, transportes, *jeep* con ametralladora y muchas más armas que irán apareciendo según vayas superando niveles. Cada una de estas unidades podrá realizar diversas acciones. Las más habituales son desplazarse a otra posición, ocupar un área y atacar al enemigo que señales.

Cada unidad tiene unos contadores de energía de colores que aparecen cuando los pulsas. Te indicarán el estado de salud, capacidad de ataque y munición del que disponen. Éstas se podrán reponer mediante *kits* que encontraremos por el campo *Kits* que han ido soltando los aviones. Cada unidad atacará con las armas que posea en ese momento, pudiendo ser de lo más diversas: ametralladoras, granadas, morteros, bombas etcétera.

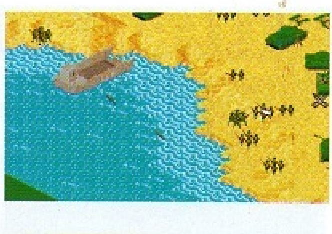
Todo esto se ha representado mediante un mapa tridimensional en perspectiva isométrica, donde encontrarás los edificios, árboles, ríos que posea cada misión. El punto de vista puede ser modificado, girado o alejado al gusto del jugador. La resolución de los gráficos es baja y está un poco alejada de lo que estamos acostumbrados a ver. Sin embargo, el detalle está bastante cuidado así como el colorido.

El aspecto gráfico en general es agradable. Las unidades son de un tamaño mediano, con un movimiento bueno. Las activarás pulsando el puntero sobre ellas, lo que dará lugar a un menú. Cuando ataques, perderás el control sobre el ataque. Serán las propias unidades las que decidan qué armas utilizar y en qué modo, en cada momento.

El sonido no aporta nada especial al juego, incluyendo algunas melodías no demasiado destacadas y voces digitalizadas para las distintas unidades, aparte de efectos especiales para las explosiones y los distintos ataques.

Nos encontramos con un buen juego de estrategia, donde prima la sencillez. Se ha tratado de no ahondar demasiado en conceptos estratégicos para facilitar el juego desde la primera partida. La dificultad es progresiva y el resultado es bastante entretenido. Es un programa interesante para los amantes de los juegos de simulación bélica, en general, y para todos aquellos que quieran adentrarse en este tipo de juegos por su sencillez.

A. J. NOVILLO





FICHA TECNICA

Offensive 1

OCEAN ARCADIA — 1 JUGADOR — P.V.P. Consultar

486/33 · VGA · 8 Mb · 12 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 — G S D

71

Decide el final de la Segunda Guerra Mundial.

ALTERNATIVAS



FLIGHT COMMANDER 2
Avalon Hill•System 4
Estrategia militar basada en modernos cazas de combate.



FRONT LINES
Impressions•Proein, S.A.
Estrategia hexagonal realizada a la vieja usanza.

Tracer

Cada día nos acercamos más a lo que William Gibson llamó ciberespacio. Ya ha llegado el momento de que entres en él y te hagas con el papel más divertido: el de *ciberhacker*.



De entre todos los personajes que se mueven por el mundo de la informática, uno de los más conocidos y temidos es la figura del *hacker*: un aficionado a entrar en los sistemas más protegidos, saltándose cualquier tipo de protección que salga a su paso.

Para que puedas llevar a cabo tu misión no va a ser necesario que estudies grandes libros sobre sistemas de seguridad. Basta con que seas lo suficientemente rápido. Tu relación con el sistema no será una fría pantalla de texto, sino un perfecto ejemplo de lo que llegará a ser la realidad virtual.





En el juego debes ir creándote un camino a través de la memoria del ordenador a base de recuadritos con cuatro colores. Debes hacerlos coincidir para que el paso sea posible de unos a otros. Pero, como esto es muy fácil, tendrás un virus anti-*hackers* persiguiéndote en todo momento y desintegrando el camino que has creado. Si llega a tocar la baldosa en la que estás, tu personaje cibernauta será desintegrado. No hay tiempo para pensar, has de actuar con rapidez.

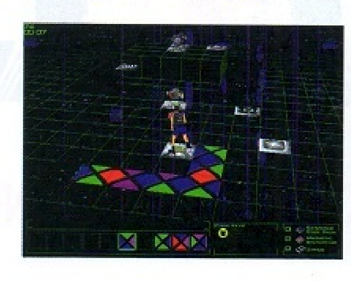
Los gráficos con los que está recreado este ciberespacio son un entramado tridimensional, en el que el personaje que manejas está representado en formato poligonal con "mapeado".

Aunque el programa lo puedes visualizar en alta resolución, para ello necesitarás una máquina de gran potencia, por lo que el juego te permite cambiar la resolución a una menor, así como variar la calidad de los gráficos. En fin, podrás jugar en cualquier ordenador.

A la hora de elegir tu representación física en el ciberespacio, puedes elegir entre cuatro personajes diferentes. Entre ellos sólo varía su aspecto, puesto que todos tienen las mismas habilidades. Una vez dentro de la memoria del ordenador, y gracias a la representación tridimensional, puedes variar el ángulo de visión de la cámara, así como acercarte y alejarte. Pero hazlo siempre con cuidado, pues el virus asesino no para en su cometido, y si te pilla, acabarás pronto de jugar.

El control es complicado al principio, y tardarás un tiempo en tener soltura a la hora de moverte y elegir los *pads* adecuados que debes colocar. Pero para esto, dispondrás de unos tutoriales en los que aprenderás a usar los diferentes tipos de baldosas, y a ser más rápido que el virus. Si vas a manejar el *hacker* con un *joypad*, tendrás problemas, pues es lento a la hora de la respuesta, y en un programa como éste la velocidad es fundamental. Cuando llegues al final del juego, podrás alargarle la vida tanto como quieras, merced al editor de niveles que incluye el CDROM.

A. VEGAS





ALTERNATIVAS



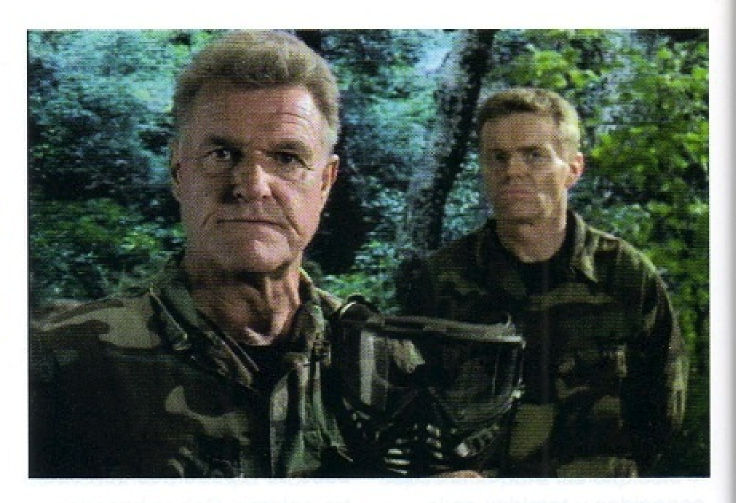
ARCADE AMERICA
7th Level•BMG
Arcade de plataformas de los mismos creadores de *Tracer*.



BATTLE BEAST
7th Level•BMG
Otro título más de la casa, en esta ocasión de lucha.

JUEGOS

Si andabas buscando un juego que tratase un tema tan polémico, tan de rabiosa actualidad, y tan emocionante como la guerra fría, aquí lo tienes. ¿Quién dice que la guerra fría se ha acabado?



SPYCRAFT

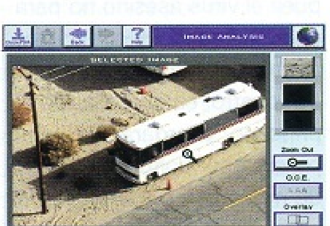
Pues sí, hace ya algún tiempo que la guerra fía se enfrió hasta congelarse por completo, lo que dejó a un montón de espías en el paro. Éstos, como no se deben conformar con engrosar las filas del paro, están sacando el máximo partido de su peculiar profesión.

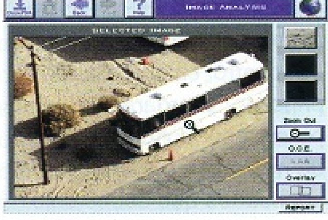
Estoy seguro de que alguno ha montado algún restaurante relacionado con el tema, y de que otros se dedican a asesorar misiones imposibles fílmicas con James Bond. La informática también se lleva, como siempre, su parte; una gran muestra de ello es **Spycraft**.

Se trata de una de las primeras colaboraciones de unos miembros de la C.I.A. y de la K.G.B. para realizar un juego de espionaje con altas cotas de realismo. En él interpretas a un agente de la C.I.A. que intenta desenmarañar una intriga internacional.

¿Y cómo se consigue eso? Pues muy fácil, te introduces una vez más en una vídeoaventura con tintes de película interactiva. Y estos tintes se dejan ver a cada momento: a lo largo de la historia de **Spycraft** te encontrarás secuencias de vídeo. Ya sabes, ilustrarán la acción y te despejarás un poquito .







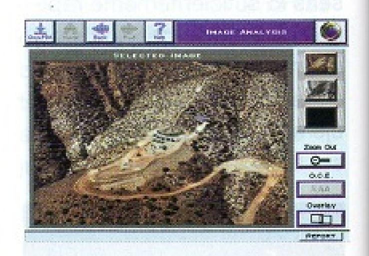
Los gráficos del programa, cuando no están animados, son unas maravillosas pantallas de gran resolución en SVGA. Esto cambia un poco cuando entran en movimiento. Entonces aparecen en modo entrelazado: una línea si y otra no. Esto hace acrecentar la calidad de la animación y hace decrecer levemente la de los gráficos.

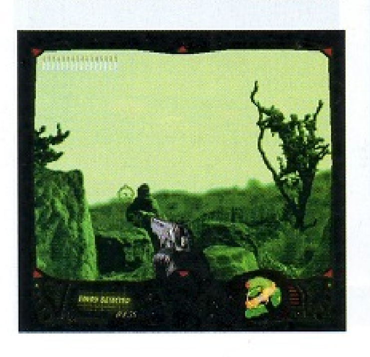
Un detalle que es necesario mencionar sobre el juego es una simple observación. Si examinas con detenimiento el desarrollo de las llamadas "películas interactivas", verás que han pasado de la mediocre grabación casera a una calidad casi cinematográfica. Y esto lo demuestra este juego, que tiene algunas planificaciones "de cine".

El programa por supuesto tiene sonido, pero no es una baza a su favor ni en su contra. Es bastante mediocre tanto en las voces de los actores como en las "musiquillas" que te introducen en el juego. Ambos aspectos son francamente "olvidables".

Su lento desarrollo y la carencia de una traducción al castellano etc., desaconsejan este juego.

V. SÁNCHEZ

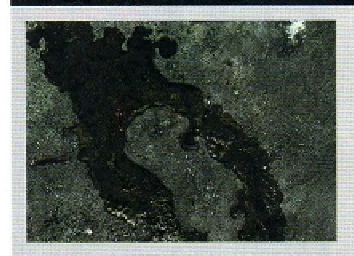




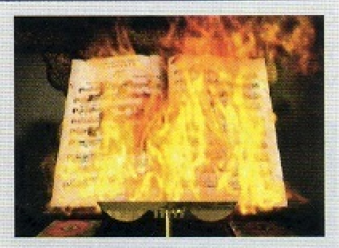


Agente secreto desesperado se ofrece de camarero.

ALTERNATIVAS



BAD MOJO
Pulse/Acclaim•Arcadia
Una aventura en Windows con una cucaracha como protagonista.



ZORK NEMESIS
Activision•Proein , S.A.
Otra gran aventura de la misma casa de **Spycraft**.

Los juegos de lucha en tres dimensiones están atacando fuerte. En estos momentos, llega, directamente de las consolas PlayStation de Sony, un nuevo rival para *Virtua Fighter*.

Battle Arena Toshinden

Pese a las dudas que surgieron en un principio sobre la incapacidad de los PC actuales para correr algunos de los juegos que han triunfado en las videoconsolas de 32 *bits*, la tremenda potencia de los procesadores Pentium ha cambiado esta situación.

En estos momentos, los ordenadores personales tienen una posición excelente para disfrutar de los más trepidantes arcades que hasta ahora eran posesión de unos pocos.

RECOMENDADO

El programa del que nos ocupamos en este artículo es un histórico de la consola Sony PlayStation: ni más ni menos que el primero realizado para esta plataforma. El concepto no nos es lejano ya que en este mismo número nos encontramos con un producto de características muy similares: *Virtua Fighter*. Se trata de un arcade de lucha en tres dimensiones, un tipo de juego que se popularizó en nuestro país por la máquina recreativa original. De ella han ido apareciendo diversas secuelas o versiones con desiguales resultados. **Battle Arena Toshinden** es uno de los destacados, pese a ser algo antiguo. Cabe destacar de él, antes de entrar en mayores profundidades, que no requiere de unos recursos excesivos, como ocurre con su camarada *Virtua Fighter*.

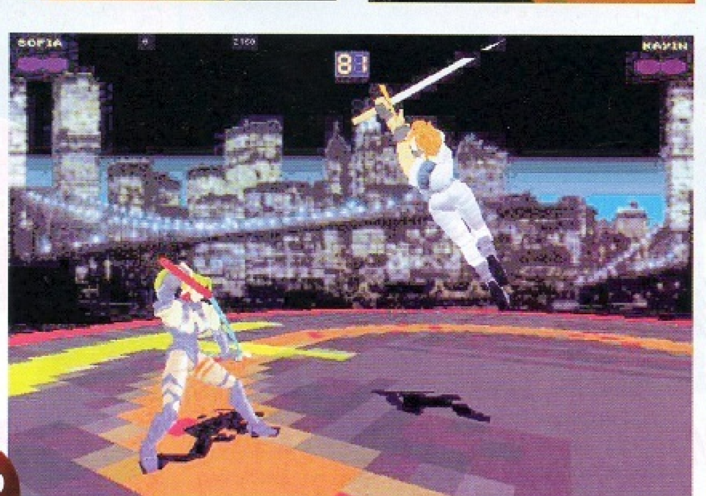




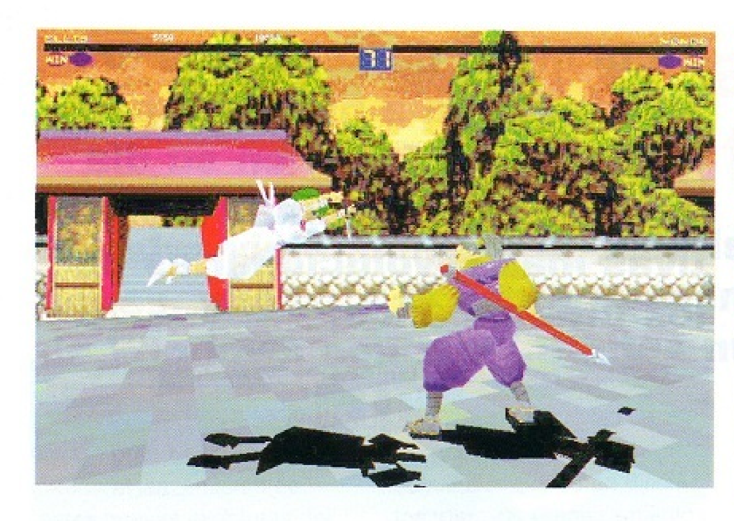
Con un 486 y 8 Mb podrás disfrutar de él, eso sí, en baja resolución y sin ninguna cualidad gráfica. Lo cual es curioso, pues permite jugar sin tarjeta aceleradora de 3D. De este modo, queda en entredicho la utilidad de esos periféricos: con un Pentium, tarjeta de vídeo de bus local y 16 Mb de RAM, el juego funciona fenomenalmente y con una gran fluidez gráfica, al máximo detalle y resolución posibles.

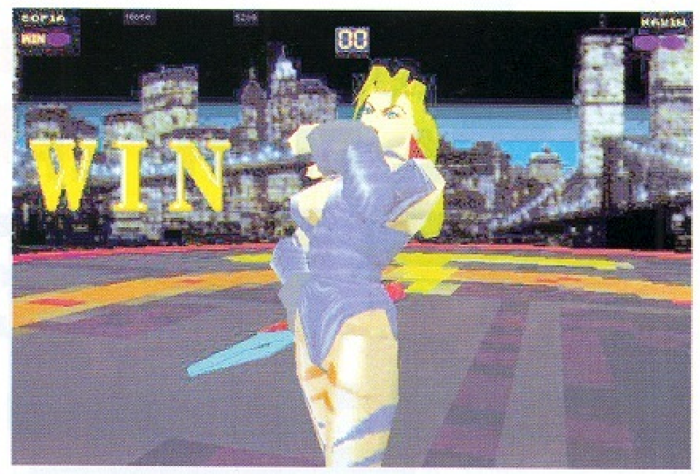
Pasando a los aspectos más profundos, el programa no posee ni la más mínima originalidad temática. Sólo debes luchar y luchar hasta que no queden rivales o éstos acaben contigo. Existen las posibilidades habituales, como jugar un combate contra el ordenador o participar en el modo arcade. En este último modo debes derrotar al resto de luchadores, que irán apareciendo de un modo aleatorio. Dentro de estas posibilidades,se abre también la de luchar contra un compañero, vía módem, algo realmente interesante si tienes en cuenta lo habitual que se está volviendo disponer de conexión a red desde el hogar.

La verdadera originalidad de este juego y, por extensión, de todos los similares como *Virtua Fighter* o *FX Fighter*, es la aparición de una tercera dimensión que amplía el horizonte de posibilidades. Ahora podrás realizar volteretas laterales y saltos y golpes antes inimaginables. Sin embargo, esta cualidad se convierte en incordio a la hora de manejar a los luchadores, pues se multiplica el número de controles necesarios. De hecho, este programa, al provenir de la plataforma PlayStation requiere de ocho teclas o botones.







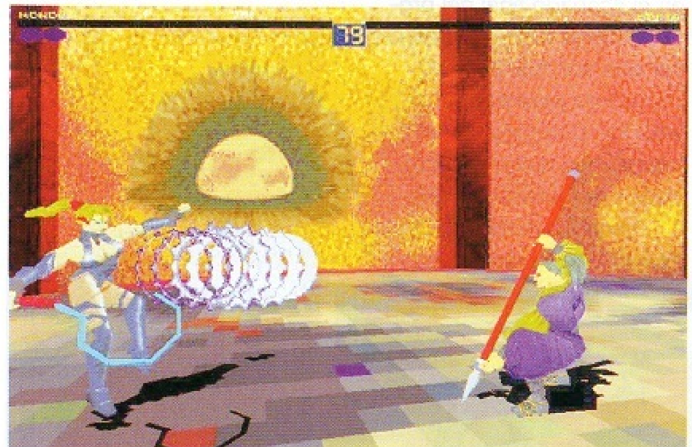


Si no posees un *joystick* conectado a tu PC, el juego se vuelve casi imposible, pues necesitas manejar 12 teclas. Ni un excelente pianista podría vencer a tamaños luchadores con tantas teclas. Por ello, se hace fundamental disponer de un *joystick*. A ser posible de 6 botones.

Entre tantos botones, dos son "nuevos" para los jugadores de PC. Producen magias o combos tan sólo con pulsarlos. Esto evita complicadas combinaciones con las direcciones y los botones que no siempre son fáciles de realizar.

Si eres de a los que le gusta profundizar en el aspecto gráfico, observarás que los luchadores se han "implementado" mediante técnicas de *render* sobre formas poligonales. El sombreado sobre este *render* se puede escoger dentro de cuatro calidades (la máxima es realmente magnífica).

De hecho, en alta resolución, los gráficos alcanzan un realismo excelente que, unido a la gran definición de los decorados, hace que el programa esté a una altura difícilmente alcanzable por sus seguidores más próximos en el mercado.





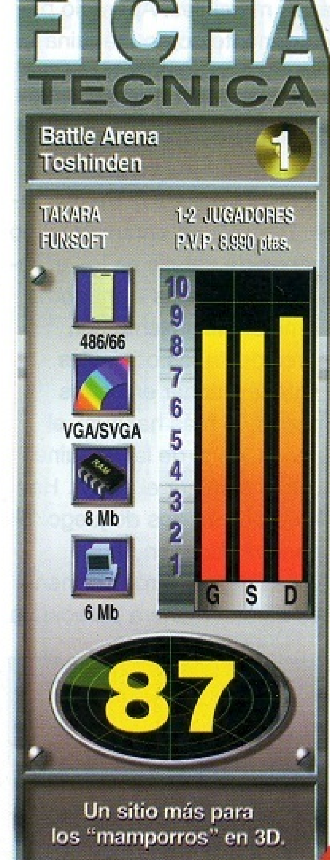
A este aspecto exterior hay que unir un potente motor gráfico que permite que los movimientos de los cuerpos sean bastante naturales y suaves en cualquiera de las direcciones. Además, mientras combatas, el programa modificará la posición de las cámaras para intentar adecuarlas lo más posible a una óptima visión. Por otra parte, el movimiento se ha implementado de una manera muy natural, de modo que, aunque, mantengas parado a tu luchador, se moverá o respirará.

Todo lo anterior va acompañado por una calidad sonora bastante aceptable, incluso superior a lo que es habitual. Puedes escoger la posibilidad de oír la banda sonora en formato CD-Audio, con lo que la definición es mucho mayor. En este aspecto, encontrarás algo más de media docena de temas, todos bastante parecidos, con los que ambientar tus feroces peleas.

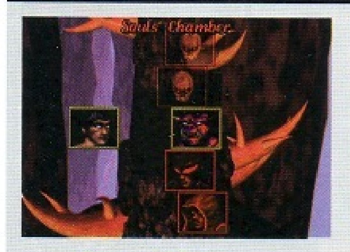
Sobre los efectos especiales no hay mucho que comentar, puesto que cumplen con creces su cometido sin llegar a robar atención al conjunto del programa.

Si lo comparas con *Virtua Fighter*, **Battle Arena Toshinden** es más completo en cuanto a la variedad y calidad de escenarios, luchadores y golpes, aunque sus gráficos son algo menores en tamaño. En conjunto, se trata de un producto altamente recomendable para los amantes del software de acción y lucha. Os abrirá la puerta a un nuevo mundo de emociones.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



PRAY FOR DEATH
Virgin•Virgin
Parecido a *Mortal Kombat*, pero con gráficos mejorados.



CATFIGHT
Atlantean•CTS
Leeros atentamente el comentario de este mes: no tiene desperdicio.

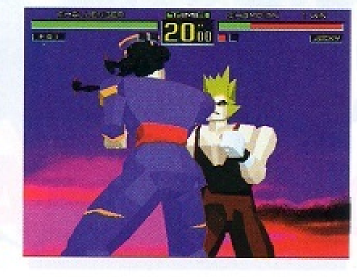


VIRTUA FIGHTER
Sega•Sega
Otro ejemplo de cómo hacer un programa del género en Windows.

VIRTUA FIGHTER

De la mano de Sega, sus creadores, llega a nuestras pantallas la que fuera en su día unas de las máquinas recreativas más revolucionarias de los últimos años.







Con *Virtua Fighter* como producto estrella, Sega entra con buen pulso en el mundo de la plataforma PC. Dentro de no mucho tiempo disfrutaremos de juegos míticos como el antes nombrado o como los laureados *Daytona USA*, *Sega Rally* e incluso *Sonic*.

Todos ellos correrán sobre Windows 95, y aprovecharán la nueva capacidad de las librerías DirectX para implementar lo que hasta hace poco era un sueño.

El primero de estos productos que nos llega es **Virtua Fighter**, un arcade 3D de artes marciales. Apareció primeramente como máquina recreativa para luego ser llevada a las pantallas de la consola de 32 *bits* de Sega.

La versión PC es prácticamente idéntica a la de consola. Tan sólo se encuentra algo menos de detalle en los escenarios. Tanto los luchadores como el movimiento son parecidos a los originales.

Puedes luchar en varios modos. El más habitual, el arcade, es el de la máquina: luchas para ser el mejor. Hay otros dos modos de juego: el modo *ranking*, en el que luchas contra otros oponentes de una manera parecida a la competición deportiva, y el modo de equipo, en el que eliges unos compañeros y luchas hasta que todos queden eliminados.

Eliges el nivel de dificultad y las teclas de manejo, y puedes utilizar un *joystick*. Como el programa corre sobre Windows 95, debes tener definido y calibrado tu *joystick* en el panel de control o no podrás usarlo.

Los luchadores, formados mediantes poliedros "renderizados", son de gran tamaño. El movimiento es muy bueno, suave y realista.

Sin embargo los golpes no son muy variados. Se acerca más a los combates reales, en los que tan sólo se pueden dar patadas y puñetazos. Deja de lado las combinaciones más espectaculares, como ondas vitales y otros golpes más ficticios.

El sonido que acompaña al programa es brillante. Los efectos sonoros son correctos y no aportan nada fuera de lo corriente en este tipo de programas: gritos y el sonido de crujir de huesos.

Se nota un escaso cuidado en el acabado final del producto, pero hay que reconocer que aún mantiene su capacidad para atrapar al jugador. Con todo, es un programa muy recomendable, pese a ser inferior a *Battle Arena Toshinden*,u otros juegos similares.

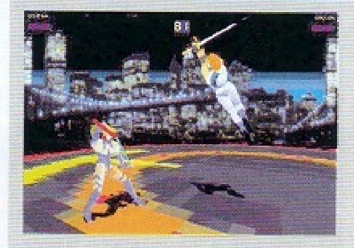
Debe ser tenido en cuenta tanto por su calidad como por ser el pionero de una serie de excelentes arcades tridimensionales que nos han hecho disfrutar mucho.

A. J. Novillo

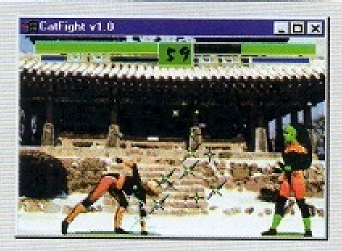




ALTERNATIVAS



BATTLE ARENA TOSHINDEN
Playmates•Arcadia
Lucha salvaje proveniente de la Sony Playstation.



CATFIGHT
Atlantean•CTS
Luchadoras espectaculares para un juego que no vale mucho.



Indiana Jones and His Desktop Adventures

Nuestro viejo amigo Indy, el mismísimo doctor Jones, vuelve a la carga para invadir el escritorio de Windows con sus infinitas nuevas aventuras.

Lucasarts nos ha sorprendido de nuevo con el lanzamiento de estas nuevas aventuras del célebre Indiana Jones. Se trata de un curioso juego para Windows ambientado en el Méjico de los años 30 que contiene millones de aventuras diferentes para el disfrute de los seguidores de este famoso personaje de cine.

El programa está dirigido a jugadores muy ocupados que disponen de poco tiempo para evadirse. Cada una de las aventuras se puede finalizar en un tiempo promedio de una hora, que se puede reducir variando los parámetros del programa. Hata en época de exámenes podrás jugar.

El trazado de los mapas y los caminos que puedes seguir siempre serán distintos, pero los emplazamientos son más o menos los mismos. Digo "más o menos los mismos" porque suele cambiar la disposición de los objetos contenidos en ellos.

Se trata de un juego muy sencillo. Al comienzo de cada partida Marcus te informará de la misión, recogerás tu látigo y buscarás el mapa de la zona. A partir de ahí tu cometido es buscar objetos, armas y personajes con los que negociar. De este modo irás sorteando los obstáculos de la misión hasta llegar al enclave final en el que tiene lugar el desenlace.



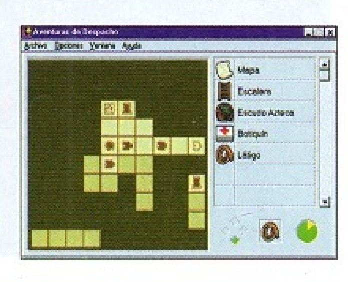
Los gráficos del juego no tienen nada de ambicioso. Son muy sencillos y se limitan a cumplir con su cometido. Las animaciones son muy bruscas, como en los juegos antiguos. Todos los personajes se mueven en base a cuadrados, como si el terreno estuviera repleto de cuadros invisibles que hay que atravesar.

En el apartado de audio, se queda muy corto. Los efectos sonoros son pocos y simples. La música es una interpretación sencilla del conocido tema de Indiana Jones.

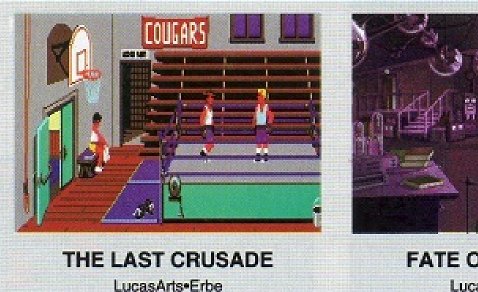
Sin embargo, es un juego de lo más entretenido. Es una pena que los genios de Lucasarts no se hayan esmerado un poco más con los aspectos técnicos. Después de jugar varias veces llegas a la conclusión de que el programa ha sido creado pensando en ejecutivos poco agresivos, o en aventureros con pretensiones algo limitadas. Eso sí, con este programa para Windows tienes garantizadas muchas horas de diversión.

F. de la Villa

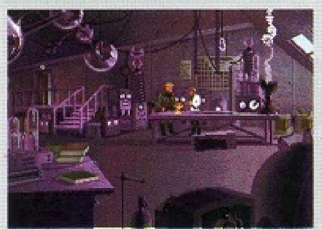




ALTERNATIVAS



THE LAST CRUSADE
LucasArts•Erbe
El primer juego de Indiana Jones en aparecer por los ordenadores.



FATE OF ATLANTIS
LucasArts•Erbe
La aventura de Indy más original (no está basada en ningún film).



Hace mucho tiempo que los usuarios de PC estábamos esperando un "juego de marcianitos" realmente bueno. Pues bien, aquí está Fire Fight, un arcade con todas las de la ley que rebosa calidad por los cuatro costados.

Fire Fight

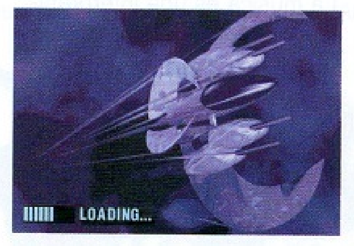
De la mano de Electronic Arts y Epic Megagames viene este título cargado de acción, buen sonido y mejores gráficos. Su argumento, como todo buen arcade de naves espaciales que se precie, es muy poco original (por no decir nada original). Y es que, existen juegos que necesitan de un buen argumento para resultar interesantes, y otros que no necesitan de argumento alguno para mantenernos pegados a la pantalla del ordenador durante horas.

De todos modos, te introduciremos en la historia. En **Fire Fight** eres uno de los gloriosos componentes del cuerpo especial "Los Cuatro Fantasmas", encargado de hacer que se respeten las normas impuestas por el Consejo Fantasma. Este Consejo se dedica a regular la vida de las distintas civilizaciones intergalácticas con el fin de que reine la paz, y no el caos, como antaño.

Se trata de un juego de 32 *bits* para Windows 95 que necesita de toda una máquina para funcionar con fluidez. Con los gráficos en alta resolución (640x480) se necesita, al menos, un Pentium a 120 MHz con una tarjeta de vídeo aceleradora. En cualquier otro caso es recomendable jugar con los gráficos en baja resolución (320x200), pero el juego pierde mucha vistosidad. Una pena, pues lo gráficos no son como para perdérselos.

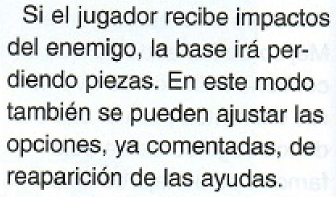
Dispone de 18 misiones en solitario completamente distintas, cuyos objetivos pueden, incluso, cambiar sobre la marcha. Incorpora una interesante opción de juego en red que permite un máximo de 4 jugadores, aunque también se puede jugar en modo "uno contra uno" mediante un módem. Existen dos modalidades de juego multijugador: Duelo a Muerte y Construcción de Bases. La primera es el típico "tirar a matar" en el que gana el primero que consigue un determinado número de muertes o que más naves enemigas haya derribado una vez transcurrido determinado tiempo (unos minutos). Además, se puede forzar a las ayudas (*powerups*) a reaparecer cada cierto tiempo para que otros jugadores puedan aprovecharlas. También se puede seleccionar cuáles de ellas reaparecen y cuáles no. La segunda modalidad es más original. Consiste en construir una base antes que los demás. Para ello se buscan diferentes piezas que irán construyendo la base de forma automática.





Si el jugador recibe impactos del enemigo, la base irá perdiendo piezas. En este modo también se pueden ajustar las opciones, ya comentadas, de reaparición de las ayudas.

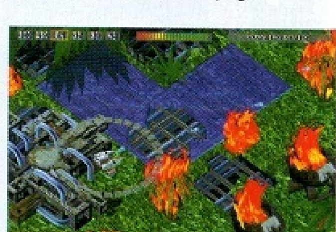
La nave dispone de una serie de movimientos variados, algo que no es habitual en los arcades de este tipo. Se mueve de forma circular, girando sobre sí misma a izquierda o a derecha. Se puede ir hacia delante y también hacia atrás, además de desplazarse lateralmente. Además, existe una opción de turbo en la que los movimientos de la nave se realizan a doble velocidad.

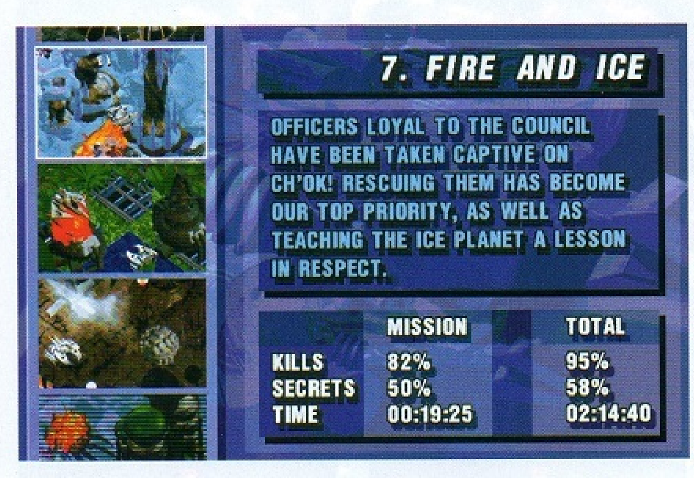


RECOMENDADO

Hay seis tipos de armas diferentes. Se pueden utilizar cañones, misiles, granadas, cohetes, lanzador de plasma y la clásica ametralladora. Cada una de ellas es idónea para un tipo de objetivo y de situación. Ten en cuenta esto porque te será muy útil. De todos modos, no todo es disparar a matar, también hay que rescatar rehenes y recoger objetos valiosos. Todo un detalle que aporta mayor variedad y realismo, tan necesarios a la hora de jugar.









Como se puede apreciar por las imágenes, los gráficos del juego son deslumbrantes. Son dignos de las mejores consolas de videojuegos. Están repletos de colorido. Son vistosos y de gran calidad, especialmente jugando en alta resolución. Cada misión presenta una ambientación distinta de la anterior, dotando al juego de una mayor variedad. Los gráficos han sido creados con herramientas de modelado tridimensional y se han sabido combinar perfectamente, con unos resultados tan buenos que logran sorprender.

No sólo los gráficos tienen gran calidad. Los efectos visuales como explosiones, incendios y disparos, también sorprenden agradablemente. Por ejemplo, cuando cualquier nave o construcción ha sufrido mucho daño, comienza a despedir un humillo blanco que revela su situación desesperada. Otros efectos como el fuego producido por las explosiones también son dignos de mención. La suavidad del movimiento de las naves y del desplazamiento de la pantalla aporta su granito de arena a la calidad general de este juego de acción.

El sonido de **Fire Fight** es tan trepidante como la acción en sí. Continuamente se escuchan efectos sonoros de disparos, explosiones y voces de los personajes encargados de dirigir la misión. Los efectos sonoros son muy buenos. Semejantes en calidad a los gráficos.

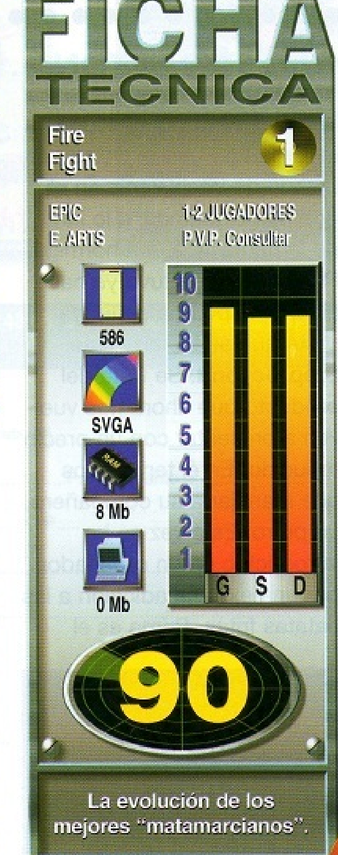
El CD-ROM del juego contiene diversas pistas de audio. Son temas *tecno* que le sienta como anillo al dedo al programa. La música no se hace pesada en ningún momento. Es más, uno se alegra de la elección de la banda sonora del juego.



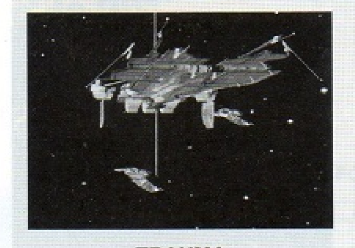
Fire Fight es todo un título de acción capaz de hacer las delicias de cualquier jugador amante de ella. Variado, bien realizado, con buena música, buenos gráficos, posibilidad de jugar en red... No lo dudes, si tienes sangre en las venas este título no te dejará indiferente.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



TRAUMA
Noria Works•Friendware
Un "matamarcianos" español de no muy alta calidad.



RETURN FIRE
Time Warner•New Software
Un arcade militar proveniente de las consolas 3DO.



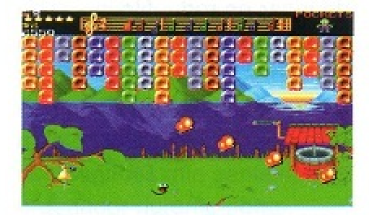
PROTOTYPE
Max Design•Proein, S.A.
Un arcade horizontal pero con la misma dinámica de siempre.

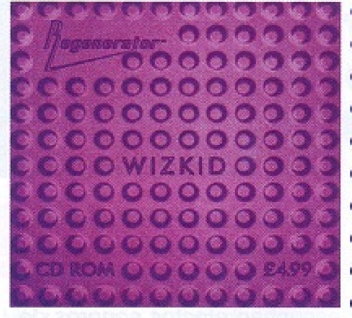


WIZKID

Este juego de Ocean, **Wizkid**, es la segunda parte del antiquisimo *Wizball*. Se nos vende con la excusa de que esa especie de pelota con rasgos faciales llamada Wizball ha encontrado pareja y ha tenido un hijo con ella. Esto produce un juego muy parecido a su predecesor que nos traerá una diversión bastante limitada. Todos los factores que incluyen el ego, gráficos, onido etc.,son



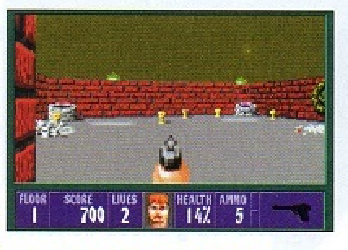


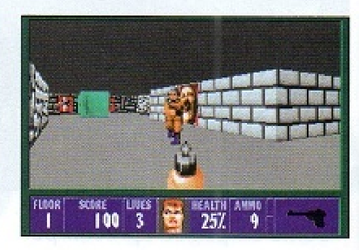


bastante mediocres. Eso si, hay que reconocer que para aquellos que tienen un ordenador poco potente, disfrutarán con este juego, pero el resto ya no tanto...

Distribuidor: Hit Squad
Precio: 1.495 pesetas

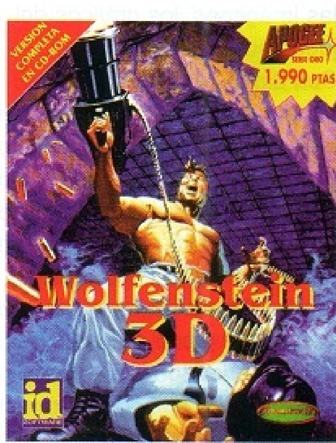






WOLFENSTEIN 3D

Te encuentras ante la auténtica prehistoria de los arcades en 3D. Se trata de todo un clásico. A pesar de ésto, nos sorprende de forma no muy agradable que a estas alturas pretendan que nos hagamos con él a un precio supuestamente reducido. Por supuesto, podrás "cargarte a gente" a diestro y siniestro, pero te verás inmerso en un entorno bastante anticuado. En fin, si eres uno de esos raros coleccionistas que todavía quedan y además careces de él, no lo dudes y hazte con él.



Distribuidor: Friendware
Precio: 1.995 pesetas



ONE STEP BEYOND

Los más ancianos del lugar recordarán *Push-over*, aquel arcade de inteligencia en el que manejábamos, a lo largo de la pantalla, a una hormiga. Pues ese juego tuvo ya hace algún tiempo una segunda parte que se titulaba **One Step Beyond**. Se trata del producto que ahora nos vuelven a presentar con un precio reducido. En él tendremos que manejar a su compañero, un perro. Esta vez se ha introducido en un ordenador por una extraña adicción a las patatas fritas. Prima es el





sentido común y la habilidad para pensar del jugador.

Valoración 65

Distribuidor: Hit Squad
Precio: 1.495 pesetas

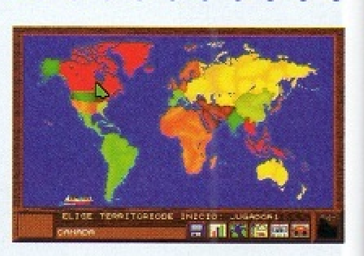


DETROIT

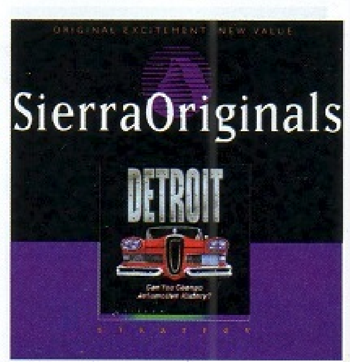
Otro clásico de un género, en este caso un simulador de estrategia económica. Inspirado probablemente en la compañía Ford, fue un producto de éxito en el momento de su aparición, e incluso marcó todo un hito en su género. En él puedes dar rienda suelta a tus aspiraciones como magnate de principios de siglo. En definitiva, un producto recomendable para enamorados de lo nostálgico o incondicionales seguidores de la película *Tucker, un hombre y un sueño*, del maestro Francis Ford Coppola.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

Valoración 65



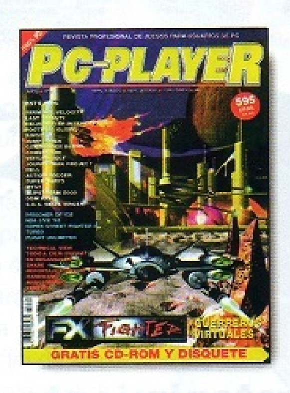




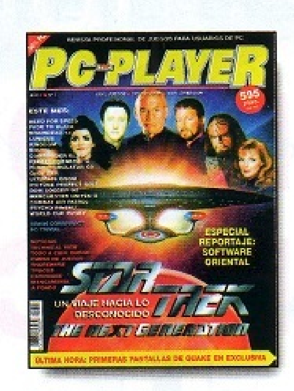
¡Que no te falte ni uno!

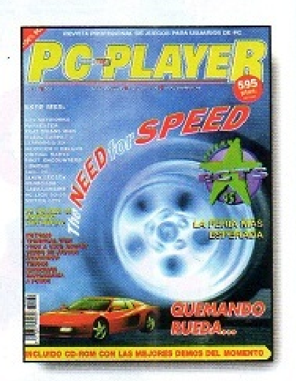
COMPLETA YA TU COLECCIÓN

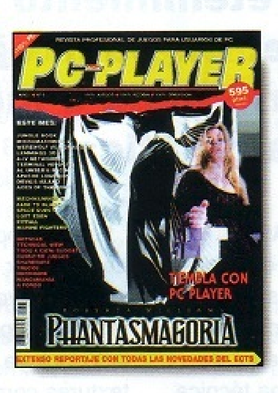
PC-PLAYER

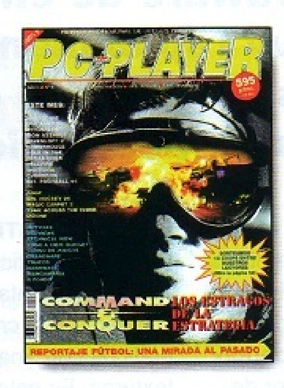




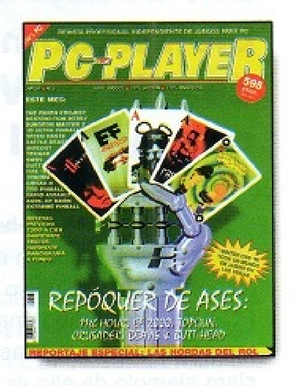


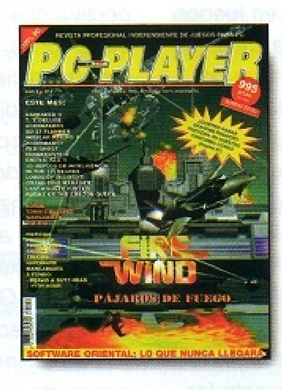


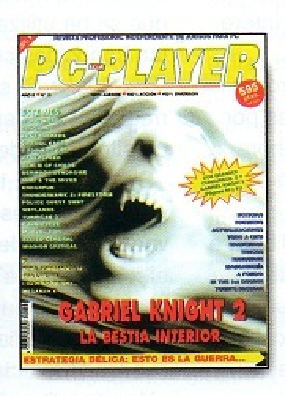


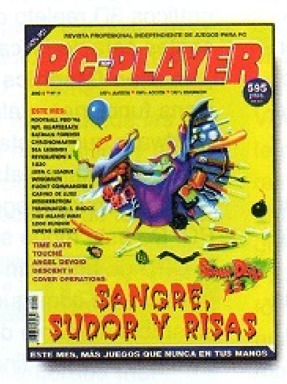


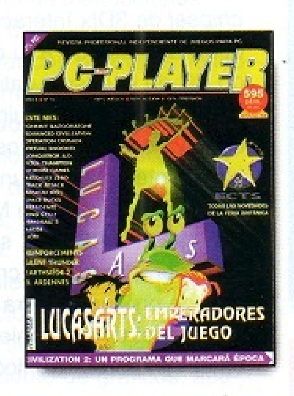














Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER:

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 Importe.............................(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..................

Domicilio...C.P.......................

Tel ....Localidad.......................................

Provincia...............................Profesión.......................................

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

VOODOO GRAPHICS



Sin duda, la calidad del hardware de entretenimiento está subiendo como la espuma muy rápidamente. Un buen ejemplo de ello es Voodoo Graphics, un *chipset* orientado a juegos que dota al PC de potentes características gráficas.

Actualmente el hardware centrado en el mercado lúdico del PC está alcanzando unas cotas de calidad muy altas. Un claro ejemplo de ello es este *chipset* de 3Dfx Interactive destinado a dotar a tu querido PC de la misma calidad gráfica que una máquina recreativa de videojuegos.

3Dfx Interactive es una compañía ubicada en Mountain View (California). se dedica, por entero, a la creación de productos para la industria del entretenimiento en el mundo electrónico.

Su objetivo prioritario es proporcionar tecnología 3D de última generación al mercado. Como consecuencia de esta estrategia nace **Voodoo Graphics**, un acelerador de gráficos 3D repleto de interesantes características.

Voodoo Graphics proporciona funciones gráficas por hardware que, hasta ahora, sólo se implementaban por software en los juegos de PC. De este modo se libera a la CPU de una gran carga de trabajo y se consigue un considerable aumento de calidad de los resultados finales.



Valley of RA, es un juego de la propia 3DFX Interactive que utilizará las características de este nuevo chip. Se trata de una especie de *Mortal Kombat* en un entorno en tres dimensiones.

CARACTERÍSTICAS

Las características del *chipset* están orientadas especialmente a la creación de gráficos con "mapeado" de texturas. Es esta una técnica que se ha utilizado en juegos tan conocidos como *Descent II* y *Quake*. Si se utiliza correctamente, permite alcanzar un alto grado de calidad.

Sin embargo, tiene sus desventajas. Necesita de un elevado número de cálculos y efectos gráficos en tiempo real, y esto es muy difícil de conseguir mediante software con los PCs actuales.

Voodoo Graphics está formado por dos *chips* con funciones bien diferenciadas. El primero de ellos tiene el nombre de Pixelfx y es el controlador primario de gráficos. Dispone de un interfaz para bus PCI y de otro interfaz para el segundo *chip*. Este último, denominado Texelfx, es un procesador avanzado para el tratamiento de texturas.

Las funciones que proporciona son muchas y muy variadas. Por ejemplo, dispone de modelado y sombreado Gouraud basado en polígonos para proporcionar efectos de iluminación especular.

Este método es muy utilizado para dar una mayor sensación de volumen a los objetos de la pantalla. Por otro lado incluye "mapeado" de texturas corregido en perspectiva que facilita, entre otras cosas, la eliminación de las superficies ocultas.

También dispone de nivel de detalle con "mapeado" MIP y filtrado de texturas bilineal y avanzado, los cuáles eliminan el *aliasing* de texturas y la "pixelización", respectivamente. Con el fin de facilitar la alineación de polígonos y texturas incluye corrección a nivel de *sub-pixel*.

Además, incluye una serie de características más avanzadas entre las que figuran entre otras, los efectos especiales de niebla, transparencia y translucidez, así como *anti-aliasing*.

También proporciona efectos *alpha blending* a nivel de *pixel* destinados a lograr un mayor realismo en la escena y en los efectos de transparencia y traslucidez que ta te he comentado.

Otras características de importancia, además de éstas, son la animación, composición y *morphing* de texturas.

El primero de ellos permite combinar el vídeo con la técnica de "mapeado" de texturas y los dos últimos mejoran la calidad de las texturas y la aplicación de efectos de iluminación notablemente.

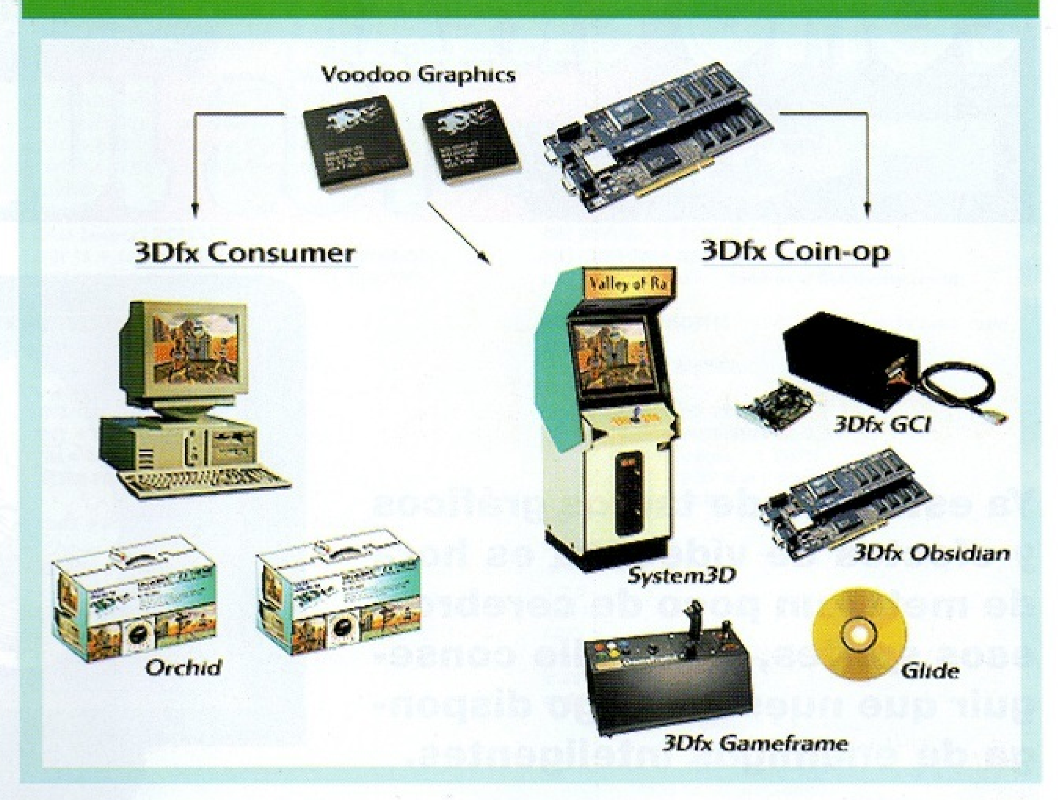
En cuanto a los aspectos más técnicos, **Voodoo Graphics** dispone de un *buffer* de secuencia RGB de 16 *bits* que trabaja internamente a 24 *bits* y tiene capacidad para manejar 1, 2 ó 4 *megas* de memoria tanto para el *chip* Pixelfx como para el Texelfx.

Además, con el fin de maximizar el rendimiento realiza accesos lineales a los *buffers* de secuencia y sigue la norma bus PCI versión 2.1.

Su rendimiento es, realmente, sorprendente. Este programa está capacitado para alcanzar un ritmo de rellenado de más de 45 *megapixels* por segundo. Del mismo modo, puede crear más de 350.000 triángulos en el mismo espacio de tiempo.

Estas medidas han sido tomadas en un Pentium a 90 MHz con "mapeado" de texturas, con corrección de perspectiva, con *alpha blending*, con filtrado, nivel de detalle con mapeado MIP, empleo de *buffer Z* y niebla.

A QUÉ VA DIRIGIDO VOODOO GRAPHICS



Por otra parte, permite la creación de juegos a pantalla completa para diversos sistemas operativos de PC, como MS-DOS, Windows 3.1 y Windows 95, mediante APIs especializadas entre las que se incluyen Direct3D de Microsoft, Criterion Renderware, Intel 3Dr y RealityLab 2.0, entre otros.

EN DEFINITIVA

3DFX es un dispositivo potente, cuya mayor virtud es la de proporcionar funciones específicas para la técnica más utilizada actualmente en los juegos 3D. Además, su incursión en el mercado de las máquinas recreativas y en el del PC facilita que los juegos más destacados de las salas especializadas sean lanzados también para esta última plataforma, al utilizar un mismo conjunto de instrucciones dentro de su programación, y al contar con hardware valido para amabas plataformas. **Voodoo Graphics**, sin duda, te proporcionará muchas horas de diversión y calidad gráfica, sobre todo calidad gráfica.

Si quieres obtener más información acerca de este nuevo sistema de creación y movimiento de gráficos, acude al siguiente Web: http://www.3dfx.com.

En esta dirección puedes encontrar toda la información que en este momento se encuentra disponible acerca del dispositivo. Entre otras cosas, se te informa de sus diversas características técnicas, como la velocidad o el aprovechamiento de polígonos. Además, se la compara con otras tarjetas de, aproximadamente, el mismo nivel, aunque si los datos proporcionados son correctos, 3DFX les da mil vueltas..

F. de la Villa

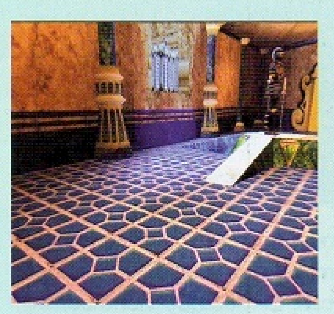
PROGRAMAS QUE APROVECHARÁN EL SOPORTE 3DFX

Voodoo Graphics llega en un momento en que los juegos basados en entornos tridimensionales están en auge y tanto la oferta como la demanda de este tipo de programas se encuentra en continuo crecimiento. A consecuencia de ello, muchas compañías se han decidido a dar soporte al *chipset*. Algunas de ellas son Parallax, Papyrus, Sierra On-Line, Mindscape, Virgin Interactive y Electronic Arts.

Aquí tenéis algunos de, los juegos que sacarán provecho de este interesante dispositivo, que son: *Prey* de 3D Realms, *Tomb Raider* de Core/Eidos Interactive, y *Wizard's Tower* y *Valley of Ra* de la propia 3Dfx Interactive.

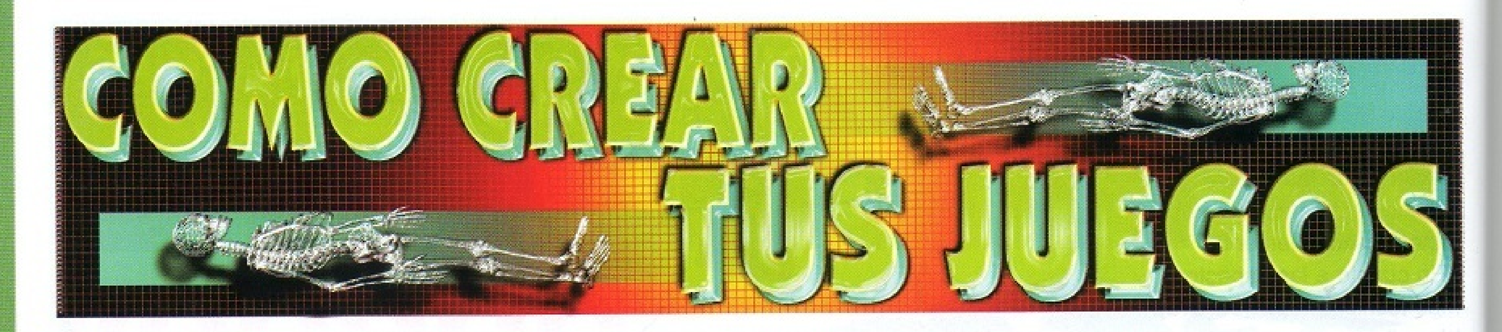


TOMB RAIDER



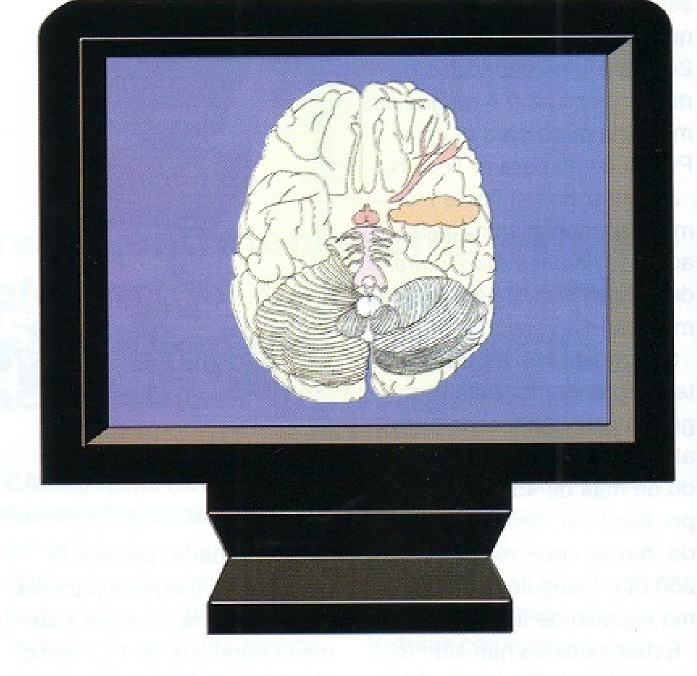
PREY

VALLEY OF RA



Inteligencia Artificial I

Ya está bien de tantos gráficos y efectos de vídeo. Ya es hora de meter un poco de cerebro a esos *sprites*, y con ello conseguir que nuestro juego disponga de enemigos inteligentes.



A la hora de desarrollar un juego, es importante la creación de algún sistema a través de cual poder dar un poco de inteligencia a los enemigos. Creemos que nuestro juego, por ejemplo, sería una auténtica basura si los enemigos no nos atacasen, o no siguieran ningún patrón de ataque, por lo que es conveniente dotarles de inteligencia. Así podrán poner en un brete al protagonista al perseguirle.

Un día se supone que dispondremos de ordenadores que sean capaces de pensar por si solos. Tendrían una capacidad de raciocinio superior incluso a la humana.

Hoy en día, sin embargo, los ordenadores (al menos los personales) no son capaces de pensar ni de crear nada por ellos mismos. Nos cabe el consuelo de que nosotros no queremos crear un androide perfecto. Lo único que pretendemos es crear un juego con el que podamos entretenernos.

Estamos entonces de acuerdo en que hay que crear un poco de inteligencia en nuestros juegos. Sin embargo hay que saber que la inteligencia que queramos añadir a nuestro juego dependerá en gran medida del juego que queramos crear. Por lo tanto vamos a comenzar analizando la inteligencia de un juego sencillo.

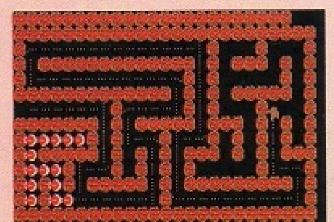
El *Pacman* es uno de estos juegos sencillos. Si nosotros hubiéramos programado el *Pacman* ...ahora estaríamos en Hawai ya que se vendieron millones de ese dichoso juego. Bromas aparte, si lo hubiéramos hecho nosotros tendríamos que haber programado una inteligencia en los fantasmas enemigos para que funcionaran de la siguiente forma :

1.- Ir en la dirección del comecocos para comérselo, intentando acorralarle.
2.- Cuando el comecocos se come un especial, ir en dirección contraria.

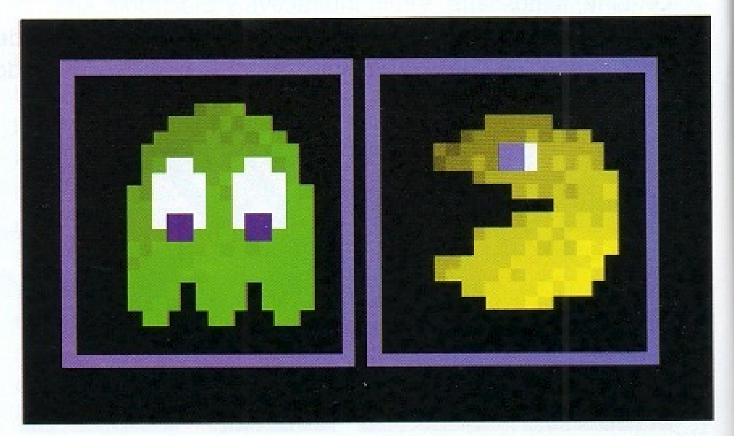
Con lo cual lo que programaremos es un algoritmo de ataque, y otro de retirada.

PROGRAMAS EN EL CD ROM





En el CD-ROM de la revista hemos incluído dos programas: **Reinas. exe** e **IndylaB2.exe**. Ambos demuestran el funcionamiento de la inteligencia artificial. El mes que viene continuaremos con el tema. Os ofreceremos los listados de las rutinas principales para hacer un programa de este tipo.



El *Comecocos* es uno de los claros ejemplos de cómo funciona la inteligencia artificial en los videojuegos. Aún siendo uno de los programas más antiguos, contiene rutinas que no van a perecer.

Otro juego sencillo es el *Space invaders* . Su algoritmo era más sencillo aún, pero, incluso así, este juego enganchó mucho en las máquinas recreativas en su época:

1- Continuar moviéndose en la dirección actual: tanto izquierda como derecha.

2- En el caso de que toque la pared, cambiar de dirección.

3- Ir, nuevamente, a 1.

Este es el más sencillo de los posibles algoritmos ya que no tiene la mas mínima inteligencia. Además no está alterado por circunstancia alguna del juego. Siempre se moverá en ese sentido sin que le importe lo que haga el jugador.

ALGORITMOS DE ATAQUE Y EVASION:

Son los algoritmos más fáciles. En ellos lo que se pretende es acosar a nuestro héroe o huir de él. Evidentemente tiene que tenerse en cuenta el universo en el que esté inmerso el juego. Nuestros enemigos no pueden atravesar las paredes del juego. Nuestros héroes tampoco lo podrán hacer, evidentemente.

ALGORITMO DE ACOSO:

Lo primero de todo es conocer las posiciones exactas del enemigo y del héroe. Es un truco, el ordenador: siempre sabe donde se mueve nuestro héroe para acosarle. Lo único que hay que hacer en este momento es programar el algoritmo que se dedique a acosar a nuestro héroe, que vendría a ser algo así :

RUTINA DE ACOSO

```
DECLARE SUB ataque ()
DECLARE SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER, R AS
INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
DECLARE SUB Leepcx (NOMBRE AS STRING)
DIM SHARED HEROE%(1 TO 441)
DIM SHARED ENEMIGO%(1 TO 441)
DEFINT A-Z
SCREEN 13
CALL Leepcx( PCPLAYER.PCX )
GET (3 + 1, 4 + 1)-(24 - 1, 25 - 1), ENEMIGO%
GET (26 + 1, 4 + 1)-(47 - 1, 25 - 1), HEROE%
CALL ataque

SUB ataque
posx = 160
posy = 100
ENX = 0
ENY = 0
FIN = 0
WHILE FIN = 0

kbd$ = INKEY$      Movimiento Humano

SELECT CASE kbd$

CASE CHR$(0) +  H
                posy = posy - 2
CASE CHR$(0) +  P
               posy = posy + 2
CASE CHR$(0) +  K :
                posx = posx - 2
CASE CHR$(0) +  M :
                posx = posx + 2
CASE CHR$(0) +  G :
                posx = posx - 2
                posy = posy - 2
CASE CHR$(0) +  I :
                posx = posx + 2
                posy = posy - 2
CASE CHR$(0) +  O :
                posx = posx - 2
                posy = posy + 2
CASE CHR$(0) +  Q :
                posx = posx + 2
                posy = posy + 2
CASE ELSE
        END SELECT

 Movimiento atacante del enemigo
     IF n = 300 THEN
     IF posx   ENX THEN ENX = ENX + 1
     IF posx   ENX THEN ENX = ENX - 1
     IF posy   ENY THEN ENY = ENY + 1
     IF posy   ENY THEN ENY = ENY - 1
     n = 0
     END IF
     IF posx   0 THEN posx = 0
     IF posx   300 THEN posx = 300
     IF posy   0 THEN posy = 0
     IF posy   180 THEN posy = 180
     PUT (posx, posy), HEROE%, PSET
     PUT (ENX, ENY), ENEMIGO%, PSET
     IF posx = ENX AND posy = ENY THEN FIN = 1
     n = n + 1
WEND

END SUB

SUB Leepcx (NOMBRE AS STRING)
OPEN NOMBRE FOR BINARY AS #1
DIM dato AS STRING * 1
DIM Basura AS STRING * 128
DIM BUFFER AS STRING * 128
DIM CABECERA AS STRING * 10
GET #1, , Basura      Leemos y despreciamos la
Cabecera
FOR n = 1 TO (LOF(1) / 128) - 7 Leemos la zona com-
primida RLE
      GET #1, , BUFFER

      FOR J = 1 TO 128
          dato = MID$(BUFFER, J, 1)
            IF TipoByte = 1 THEN
                  FOR K = 1 TO Numdatos
                  PSET (x, y), ASC(dato)
x = x + 1
IF x   319 THEN
 y = y + 1
x = 0
END IF
NEXT K
TipoByte = 0
ELSE
IF ASC(dato)   192 THEN
                   TipoByte = 1
                   Numdatos = (ASC(dato) - 192)
                  ELSE
            PSET (x, y), ASC(dato)
                  x = x + 1
                  IF x   319 THEN
                        y = y + 1
                        x = 0
                  END IF
                  END IF
                  END IF
NEXT J
NEXT n

DIM PALETA AS STRING * 768     Leemos la paleta
GET #1, LOF(1) - 767, PALETA
K = 1
FOR n = 0 TO 255
CALL PONERPAL(n, ASC(MID$(PALETA, K, 1))   4,
ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1))   4, ASC(MID$(PALETA, K
+ 2, 1))   4)
 K = K + 3
NEXT n
CLOSE
END SUB

DEFSNG A-Z
SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER, R AS INTEGER,
G AS INTEGER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

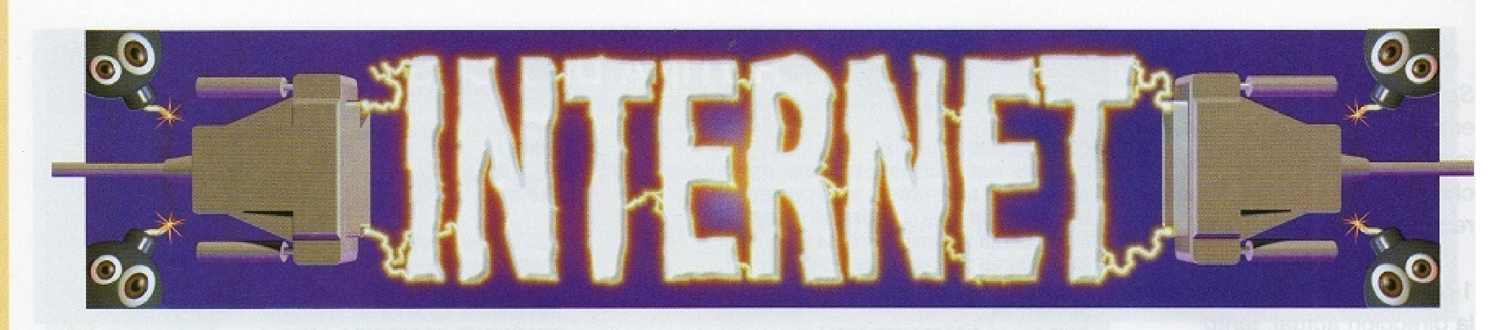
Esta es una típica rutina de Acoso, es decir, una rutina donde un personaje persigue a otro inteligentemente. Un claro ejemplo, es de los Pacman (comecocos), donde los fantasmas persiguen a Pac por todo el laberinto, hasta que le dan caza.

/// POSX y POSY son las posiciones horizontales y verticales de nuestro héroe y ENX y ENY son las de nuestro enemigo en pantalla. En este caso sólo terdremos uno para no complicar demasiado la cosa. Si queremos más enemigos deberemosmos crear también más variables.

```
Si POSX  > ENX
Entonces ENX = ENX + 1
Si POSX  < ENX
Entonces ENX = ENX  - 1
Si POSY  > ENY
Entonces ENY = ENY + 1
Si POSY  < ENY
Entonces ENY = ENY - 1
...
```

Lo que hace este seudocódigo es que, si nuestro héroe está a la derecha del enemigo, el enemigo incrementara su posición X. Igualmente funciona en la posición Y: si nuestro héroe se encuentra por debajo del enemigo éste último incrementará el valor de su posición. Realmente, no es nada complicado, enseguida se entiende, pero hasta que no nos lo explican, no se suelen conocer bien los fundamentos de este tipo de rutinas.

J. Rodríguez



Compañías de videojuegos

Con sólo unos años de existencia, la red Internet ha experimentado un crecimiento impensable. Se trata del escaparate hacia el que miran todos los ojos del mundo informático.

Y debido precisamente a la gran cantidad de público que está pendiente de esos cables de comunicaciones, ninguna empresa seria puede dejar pasar la oportunidad de darse a conocer en ella. Entre estas empresas hay un grupo que está dando información sobre el tema que más interesa a los lectores de esta revista: las empresas de videojuegos. Éstas presentan a través de la red todos sus productos y dan el soporte técnico más apropiado a cada problema. Hacen lo posible por demostrar que son y serán las mejores.

Gracias a la gran expansión producida, tanto en usuarios como en empresas de conexión, las tarifas se han ido reduciendo cada vez más hasta llegar a precios mínimos. Por otra parte, a este mismo tren se ha subido Telefónica, con la creación de su red Infovía, que posibilita que cualquier usuario se conecte a la red de redes a un precio de llamada local.

El mayor causante de esta explosión de usuarios es la tecnología del hipertexto. En ella se combinan gráficos, texto y "anclas" (referencias a otras páginas a las que se accede de inmediato).

Para que se comunicasen los ordenadores entre sí se desarrolló el protocolo HTTP (HiperText Transfer Protocol), y un lenguaje para que las páginas sean legibles por unos visualizadores estándar: HTML 3.0.

La mayoría de estas páginas utilizan las extensiones del lenguaje propuestas por la empresa NetScape, por lo que es aconsejable utilizar su navegador para "cibersurfear" por las olas de la red. Aún así, en general, el navegador proporcionado por Microsoft le sigue muy de cerca, y le igualará en calidad.

El más moderno añadido a la tecnología World Wide Web, el lenguaje Java, es todavía raro en estas páginas. La principal utilidad que proporciona este lenguaje es la interactividad real con las páginas, pero de momento los únicos navegadores que proporcionan soporte para Java son los que funcionan en sistemas operativos de 32 *bits* (Windows 95, Unix, etc.).

A. VEGAS

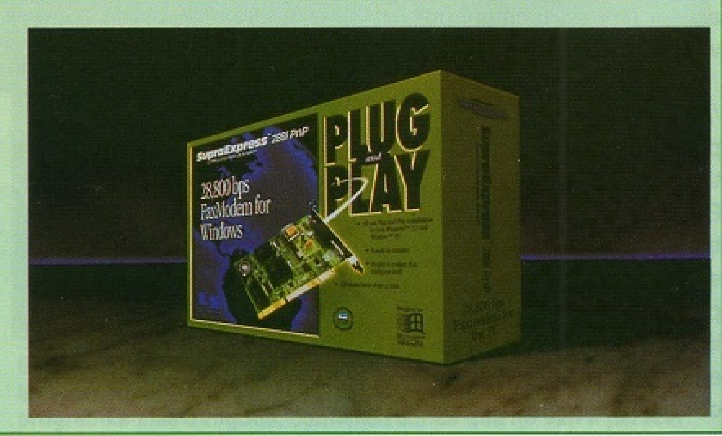


CÓMO CONECTARSE A INTERNET

En España existen actualmente muchos proveedores de Internet. Antiguamente la conexión a la red se hacía a través de teléfonos de Madrid o Barcelona, pero con el tiempo se fueron extendiendo por todo el país. Ahora, lo más común es que tu proveedor se conecte a Infovía (055), lo que significa que la llamada desde cualquier zona del territorio nacional supone unas 125 pesetas/hora, aunque se ha de tener cuidado, pues la conexión son esas 125 pesetas, y si salimos y entramos continuamente de la red la factura puede elevarse la cantidad de manera alarmante, sin darnos casi cuenta de ello.

Se supone que el equipamiento mínimo para conectarse a Internet es de un 486/33 con Windows 3.1, 8 Mb de RAM, y un módem 9.600. En la práctica, lo más recomendable para disfrutar plenamente de Internet, es contar con lo siguiente:

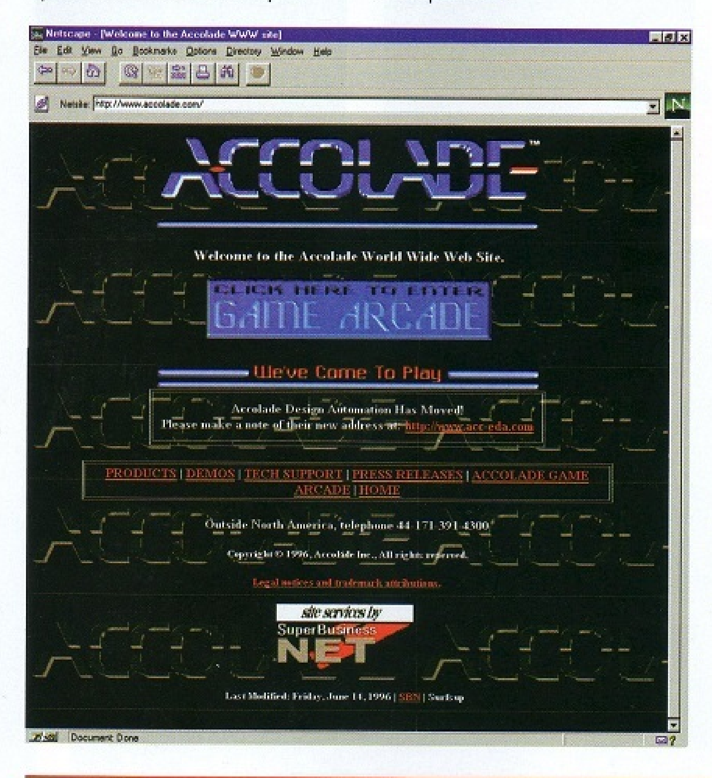
- Procesador Pentium 100 Mhz.
- 16 Mb de RAM
- Entorno operativo 32 *bits* (Windows 95, NT...)
- SuperVGA a 800x600 con 65.000 colores
- Módem 28.800 bps.



ACCOLADE

http://www.accolade.com

Al llegar a esta página, lo primero que te llamará la atención es el logotipo animado que la encabeza. Aunque puedas pensar que es un mini-programa Java, se trata de un gráfico de tipo GIF multipantalla.



Si bajas la vista del logo móvil, observarás que este lugar tiene pocos apartados, pero algunos de ellos son muy interesantes. Uno de los principales es la lista de productos que tienen en el mercado, así como una pequeña referencia hacia los programas venideros.

De las últimas novedades podrás obtener una serie de versiones de demostración, aunque por lo general son de un tamaño bastante elevado, sobre todo si no dispones de una conexión rápida.

Dentro de la sección "Game Arcade" podrás observar, así mismo, una pantalla con unos fragmentos en movimiento que te muestra a los protagonistas de sus últimos juegos de este género. Desde aquí puedes acceder a una demostración que hace uso de las extensiones *Shockwave*.



SIERRA ON-LINE

http://www.sierra.com

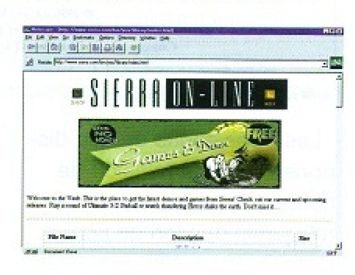
Desde sus inicios, la empresa de la familia Williams ha destacado por ser puntera en cada uno de sus desarrollos. Siguiendo estos principios, no podían dejar de estar presentes en el gran escaparate.

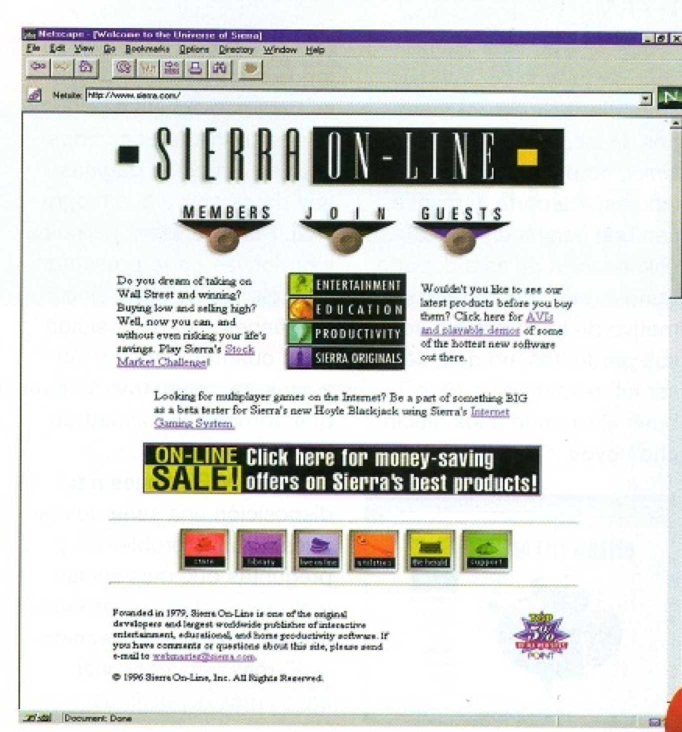
Al llegar a su página WEB puedes unirte a su "club de fans", por medio del cual te registrarás en su base de datos (con la dirección de E-mail) y recibirás periódicamente un boletín electrónico con las últimas novedades.

La página se divide en cuatro apartados, a los cuales puedes acceder para echar un vistazo a su catálogo. Si te interesa algún programa, podrás encargarlo, gracias a la tienda preparada para ello.

Como es lógico, antes de decidirte a comprar uno de sus programas, te gustaría echarle un vistazo, por lo que dentro del apartado de biblioteca tendrás la oportunidad de coger demos de algunos programas, así como utilidades varias.

Y si lo que te gusta es jugar, también te permite echar unas partiditas *on-line* con otros usuarios que estén conectados a la vez que tú.





3D REALMS

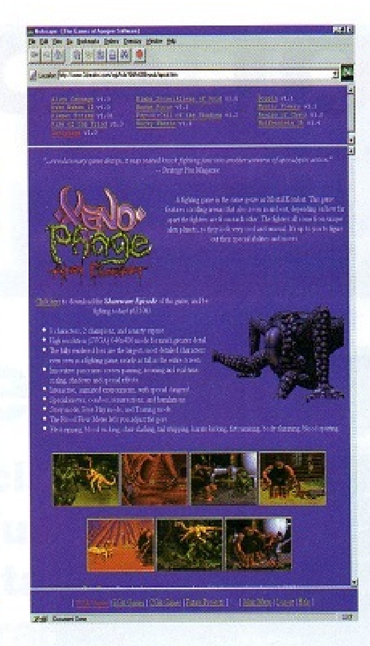
http://www.3drealms.com

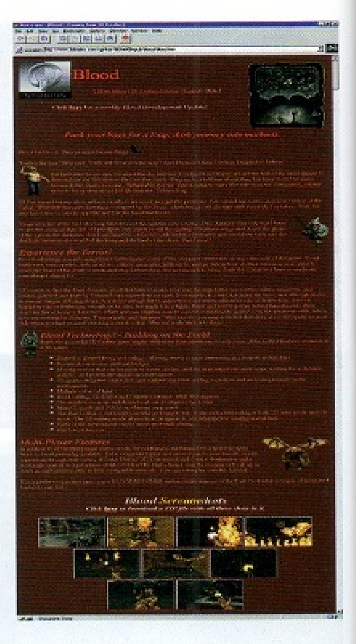
Los creadores del aclamado *Duke Nukem 3D* mantienen una presencia en Internet a caballo entre la clásica página y una auténtica BBS (*Bulletin Board System*) que funciona sobre ese soporte.

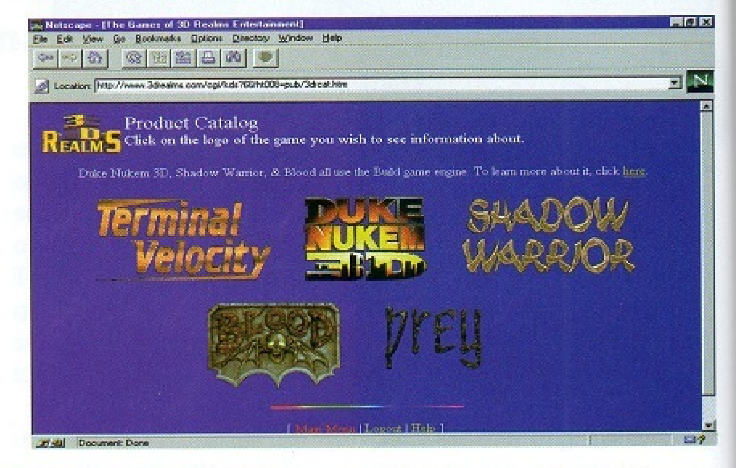
La primera vez que te registres te solicitarán tu nombre y dirección de correo E-mail, además de otros datos estadísticos para sus estudios de mercado. Una vez hayas cumplimentado esta pequeña "hoja de inscripción", tendrás acceso a la página de información propiamente dicha. Como la gran mayoría de las BBS, está estructurada principalmente en los apartados de noticias y ficheros. Otra de las características adoptadas de las BBS es el hecho de contar con un máximo tiempo de permanencia en la conexión; aunque al principio es muy limitado, cuando se validen los datos tendrás más tiempo.

En la sección de noticias se muestran las novedades de la casa, un lugar de obligada visita para todos aquellos aficionados a los programas 3D, pues están trabajando en nuevos proyectos que verán la luz en cortos períodos de tiempo. En cuanto a los ficheros, podrás "bajar" versiones share o incompletas de sus programas, en una especie de "probar-antes-de-comprar".

Un apartado bastante original es la posibilidad de darse un "garbeo" virtual por la sede de 3D Realms. Entrarás por la puerta y te desplazarás de manera más o menos libre por todo el edificio.



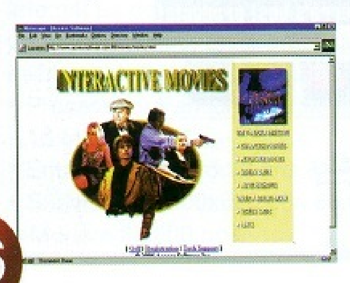




ACCESS

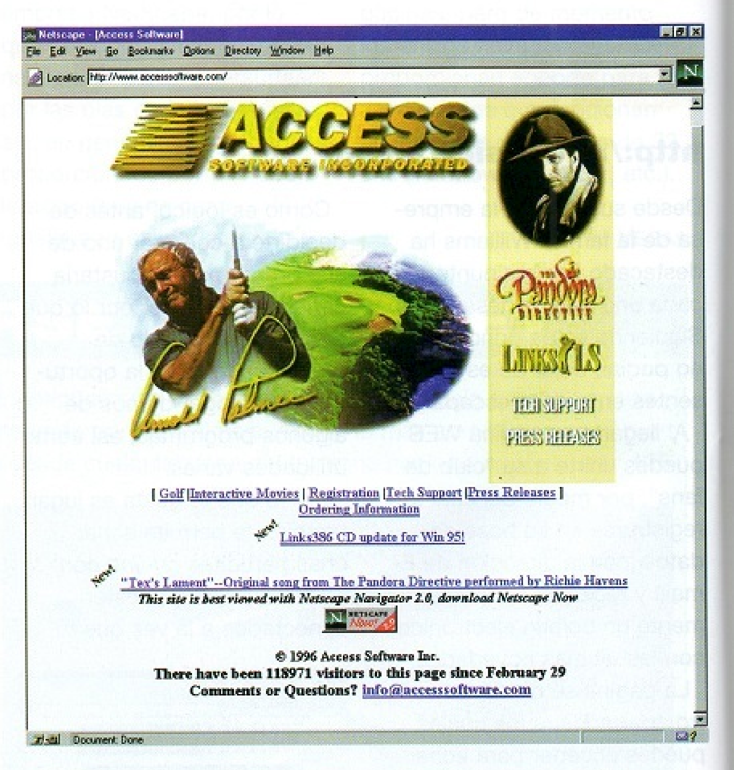
http://www.accesssoftware.com

Los programadores de la serie de juegos de golf más afamada de todos los tiempos, la incansable saga *Links*, no podían dejar de lado este deporte, y mantienen una página en la que sólo se trata de este deporte. Aunque tiene como principal motivo de la misma tan sólo sus productos, no deja de ser interesante para todo buen aficionado a los dieciocho hoyos.



La otra rama por la que se mueven son las películas interactivas, en las que puedes encontrar a conocidos actores (en estas páginas hay datos sobre sus biografías). Pero de estas películas interactivas no te presentan tan sólo los actores, sino que tienes a tu disposición unos cuantos cortes y versiones de demostración para que aprecies la calidad de las mismas.

En este WEB tienes a tu disposición una serie de respuestas a los problemas y preguntas que más suelen realizarse sobre sus productos, así como una dirección de E-mail para consultar casos más específicos.



Las otras zonas de que dispones son una relación de notas de prensa, en la que reflejan la opinión de las revistas sobre sus programas, y la opción de registrarte como usuario y recibir sus anuncios y ofertas.

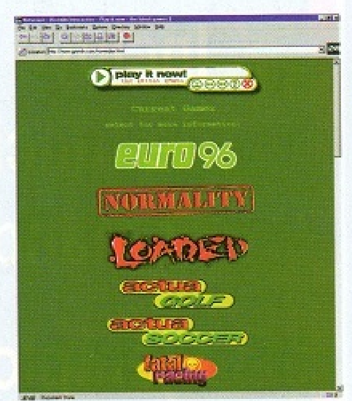
INTERNET

GREMLIN

http://www.gremlin.com







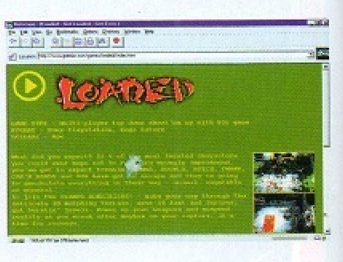
Se trata de una casa con una larga historia, que data de los tiempos de Spectrum, capaz de cambiar con el tiempo para mantenerse en la cresta de la ola del océano de los videojuegos.

Y gracias precisamente a esta historia que le avala, es capaz de ofrecer un programa completo de manera totalmente gratuita. Pero, claro, ha de mostrar la marca de su historia, y este juego es para la plataforma del añorado spectrum. En el caso de que no dispongas de un emulador adecuado, allí mismo existen unos *links* para diversos emuladores.

Pero también tienen programas de la más rabiosa actualidad, que te presentan en su catálogo: de algunos de ellos podrás incluso "bajarte" ciertas partes (dentro de la *demo zone*). También existe la zona de noticias, en la que te darán cumplida cuenta de sus proyectos futuros y de aquellos de inminente salida.

A sabiendas de que algunos de los programas pueden acabar en un cajón del olvido por culpa de esa fase que no eres capaz de pasar, hay una parte en la que puedes consultar una serie de ayudas a distintos juegos de esta casa.





WESTWOOD

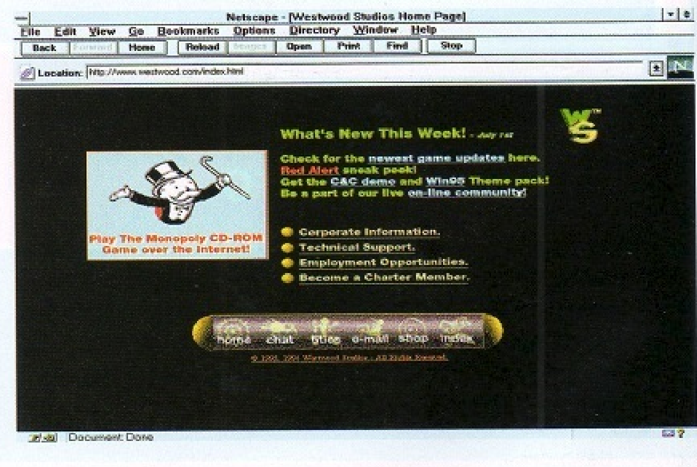
http://www.westwood.com

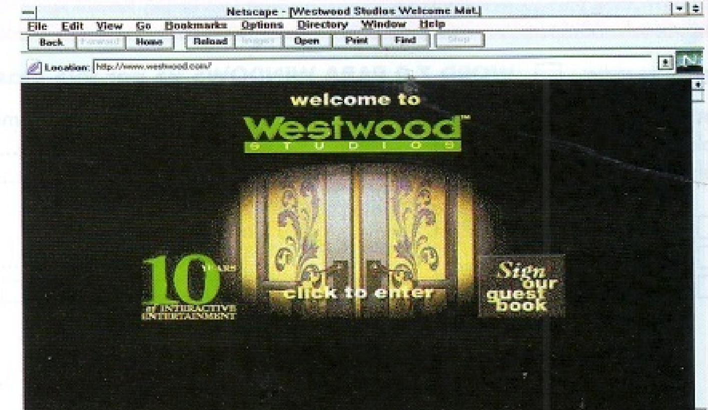
La compañía que creó el programa más vendido del año pasado no podía dejar de estar presente en Internet. Nada más llegar a su página principal, te anuncian que llevan ya diez años dedicados al software de entretenimiento, y te muestran una puerta entreabierta que te invita a entrar a su mundillo.

Una de las principales noticias que vas a encontrar respecto a sus próximos lanzamientos es las continuaciones de *Command & Conquer*, con *Red Alert*, un juego esperado por todos aquellos que pasasteis las horas muertas combatiendo en las durísimas batallas entre NOD y GDI.

Otra actividad a la que te invitan es entrar en conversación con otros aficionados a sus productos. En algunas ocasiones incluso los propios programadores se ponen al teclado para charlar en su IRC particular, haciendo uso del programa WCHAT. Si te gusta más la acción que la palabra, tendrás la oportunidad de echar unas partiditas al Monopoli con cualquier otra persona del mundo que tenga tu misma afición.

También desde aquí podrás echar un vistazo al catálogo de programas y juegos, e incluso hacerte con algunas ampliaciones y remiendos de programas ya aparecidos en el mercado.





BLIZZARD

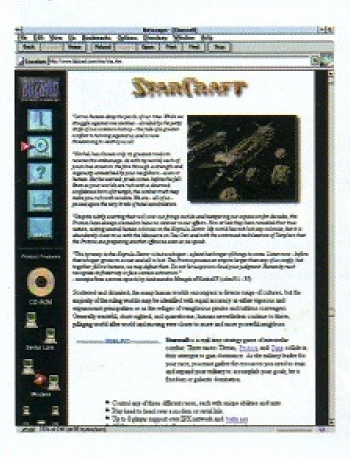
http://www.blizzard.com

Los creadores del exitoso *Warcraft* vuelven a la carga con la segunda parte de este famoso juego. Continúa con la misma idea de una guerra entre orcos y humanos, pero esta vez lo han llevado a altas cotas con la inclusión de nuevos tipos de unidades y la alta resolución.

Desde luego *Warcraft II* es la estrella de la casa en estos momentos, pero en esta página podrás observar que no es el único producto que tienen en el mercado. En el apartado de novedades podrás echar un vistazo tanto a los últimos títulos aparecidos bajo su sello como a aquellos que verán la luz en el menor tiempo posible.

Pero no sólo de novedades vive una empresa, por lo que podrás consultar su catálogo completo de títulos, en el que los más jóvenes acompañan a los veteranos.

También verás presentado en esta localización un sistema de juego que ya incorporan todos sus productos: *battle.net*, una red mediante la cual podrás conectarte y jugar con otras personas a lo largo y a lo ancho del mundo. Si tienes problemas con determinado campo de batalla o con algún otro aspecto de sus juegos, podrás realizar las consultas deseadas a su servicio técnico.





MINDSCAPE INC.

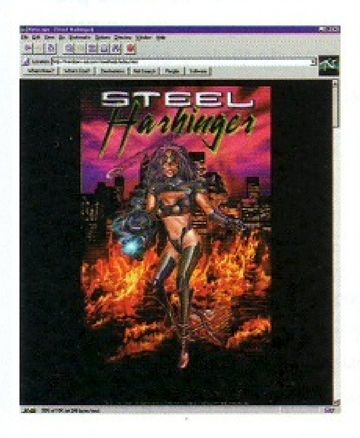
http://www.mindscape.com

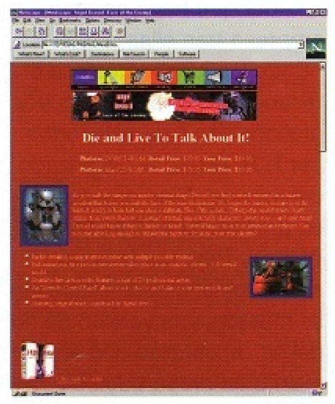
Lo primero que te va a resultar chocante al llegar a esta localización es la referencia a una red exclusivamente dedicada al ajedrez, la *chessmaster network*. Se trata de un lugar especialmente dedicado a los "cerebrines" de la casa.

Por lo que se refiere al resto de la página, no existen en realidad demasiadas diferencias con la páginas web de otras compañías de la competencia. Los apartados en los que se divide este *site* son los que se esperan de una página de este tipo.

En primer lugar te presentan bajo su luz los nuevos lanzamientos, de los cuales puedes recibir una serie de versiones demo o partes reducidas. Así mismo, en estas páginas dispones de una serie de *hotlinks* que hacen referencia o otras páginas.

Junto a las novedades, también podrás leer las noticias referentes a todas las presentaciones venideras. Por otro lado, podrás echar un vistazo a su catálogo completo y pasar a la parte técnica, en la cual están las respuestas a las preguntas más realizadas. Si tienes alguna que aquí no se encuentre resuelta, podrás contactar con ellos directamente.





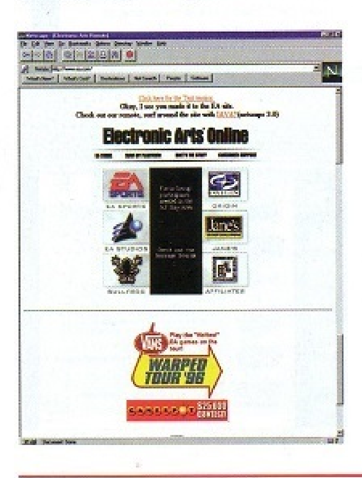


INTERNET

E. ARTS

http://www.ea.com

Una de las cosas que sin duda logrará sorprenderte en el interior de la página de esta auténtica potencia del mundo lúdico es la inclusión de un pequeño programa realizado en el nuevo lenguaje JAVA. Esto es algo que demuestra su interés por las últimas tecnologías.

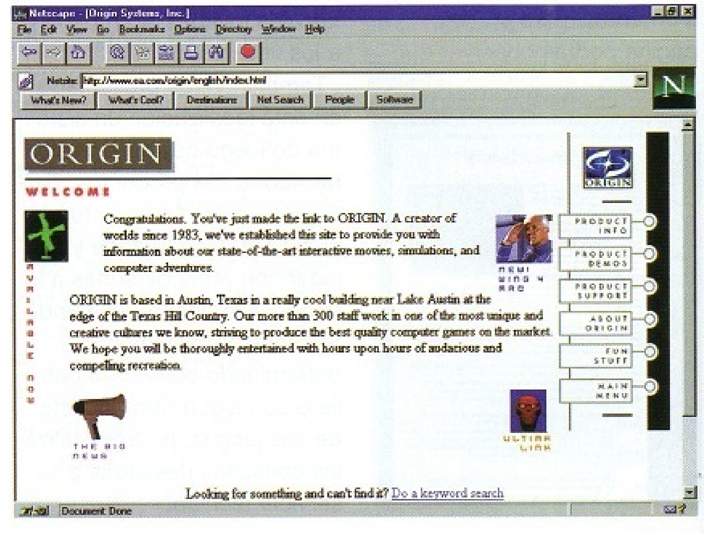


Electronic Arts es una enorme empresa, que actualmente se dedica sobre todo a la distribución de programas de otras compañías, amén de sus propias líneas de deportes y variados.

Las otras compañías más importantes aquí representadas son Bullfrog y Origin, localizadas en el propio servidor de Electronic Arts, siguiendo el estilo y tipografía del resto de páginas.

Estas empresas tienen una serie de catálogos en línea, desde los que puedes realizar tus compras directamente. Además, para cualquier duda o comentario sobre los programas distribuidos por las mismas, puedes contactar con un servicio de postventa al consumidor.

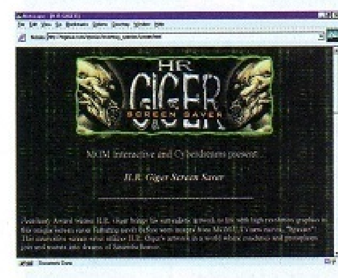


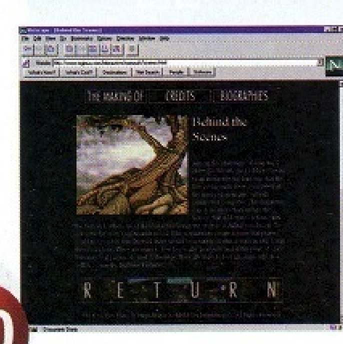


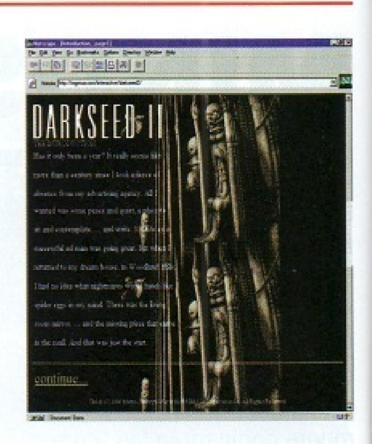
METRO GOLDWYN MAYER

http://www.mgmua.com/interactive2









Las grandes distribuidoras de material cinematográfico también se atreven a internarse de vez en cuando en el terreno de los videojuegos. Buen ejemplo de ello es la famosa casa del gruñido del león.

El principal defecto que se le puede encontrar a este muestrario es la escasa cantidad de programas que figuran en su catálogo. La presentación de todas las pantallas es bastante buena: se nota que hay una gran empresa tras ellas.

Entre los juegos destaca el tenebroso *DarkSeed II*, cuyos gráficos han sido diseñados por H.R. Giger, el oscarizado creador del Alien que puso en problemas a Sigourney Weaver. Para los fans de este original creador, también se muestra una versión demo del salvapantallas que él mismo ha preparado.

Acompañando a este producto, hay uno de los programas de título y contenido original, *I must scream and I have no mouth*, presentado con unas cuantas pantallas para que puedas observar sus gráficos.

Y para que no te vuelvas a casa sin más, tienes la posibilidad de echar una partidita con un pequeño trivial: los mejores entrarán en una competición con premios.

INTERNET

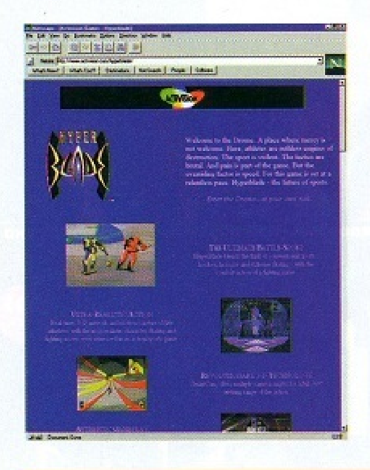
ACTIVISION

http://www.activision.com

Dentro del panorama internacional, Activision es una casa de programación de gran solera, que ya estaba presente en las pantallas de los ordenadores en los tiempos del Spectrum y los 8 *bits*. Pero ha sabido evolucionar y ahora está presente en la red de moda. Desde esta posición privilegiada, se da a conocer tanto a sus antiguos seguidores como a los nuevos aficionados.

Su presencia en esta red es el medio para dar a conocer su lista de juegos, así como para dar soporte a los mismos. En caso de que te interese alguno de sus productos, podrás pedirlo desde esas mismas páginas. También existe un apartado que te permite echar un vistazo a la historia de la compañía, así como a la información más actual sobre ella.

Subiendo a la penúltima ola de modernismo de la gran red, han dotado a sus páginas de texto móvil gracias a las posibilidades de *javascript*, el hermano pequeño del gran lenguaje desarrollado por Sun.





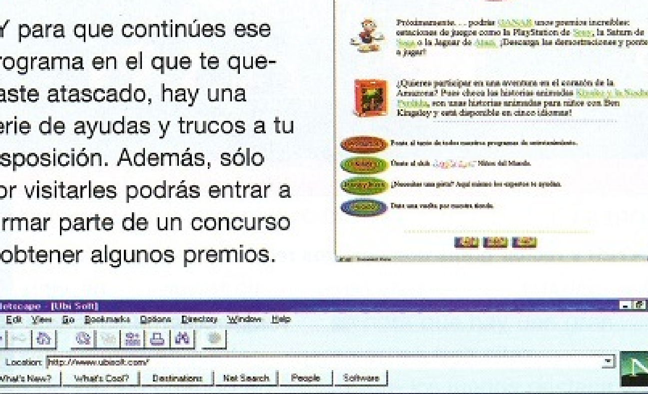
UBI SOFT

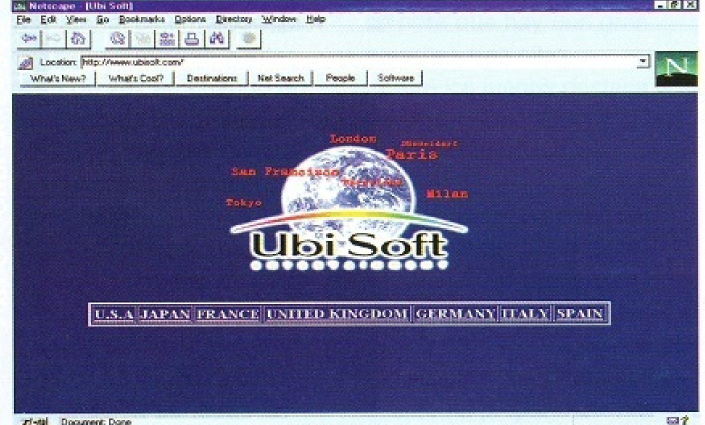
http://www.ubisoft.com

Se trata de una de las pocas compañías internacionales que tienen su representación en la WEB en varios idiomas. Eliminan así la posible barrera idiomática, aunque algunas veces usan palabras un tanto extrañas.

El principal apartado es el de la presentación de sus productos. Tiene un estilo en el que destaca la originalidad: intercalan gráficos y texto para darle un aspecto de pictograma muy atractivo. Esta empresa también se preocupa porque los niños puedan usar los ordenadores, creando para ellos una línea especial de programas que también están aquí presentados.

Y para que continúes ese programa en el que te quedaste atascado, hay una serie de ayudas y trucos a tu disposición. Además, sólo por visitarles podrás entrar a formar parte de un concurso y obtener algunos premios.





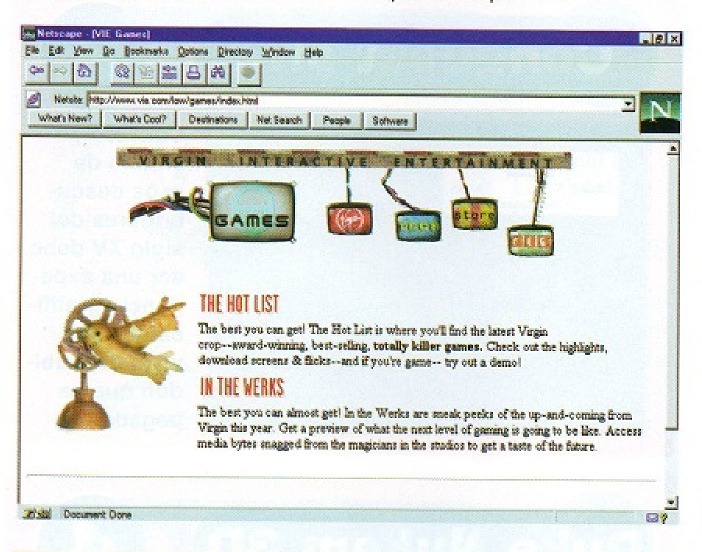


VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAIMENT

http://www.vie.com

Virgin, como gran compañía del ocio que es, no podía dejar pasar de largo el mundo de los ordenadores, y por ello creó este sello, bajo el cual presenta sus productos relacionados con la informática.

El primer hecho destacable que encontrarás al llegar a su página, es que te solicita que le digas cuál es tu ancho de banda; dependiendo de éste, hace una presentación lo más impactante posible.



Desgraciadamente para la mayoría de aficionados, un módem rápido es lo mínimo solicitado; piden un gran ancho de banda para algo más "serio".

Una vez tomas el camino adecuado, puedes observar cuáles son los productos más recientes y los que están a punto de salir, señalándote la plataforma adecuada para cada uno de ellos. También desde aquí podrás obtener el soporte técnico que necesites, tomar conciencia de lo que es una gran empresa leyendo lo que te explican sobre la misma e incluso realizar un registro en línea de sus productos. De esta forma recibirás de una manera regular los boletines electrónicos que distribuyen.



VIACOM NEW MEDIA

http://www.viacomnewmedia.com





Viacom, la tercera empresa mundial en lo que al entretenimiento y al ocio se refiere, tiene un apartado en el que se dedica a la creación de nuevos productos de software lúdico, muchas veces relacionados con los programas que emiten por sus cadenas de televisión, o con las películas de sus compañías cinematográficas.

A esta serie de títulos de programas podrás echar un vistazo en su catálogo general, con un apartado que está especialmente dedicado a sus últimas novedades.

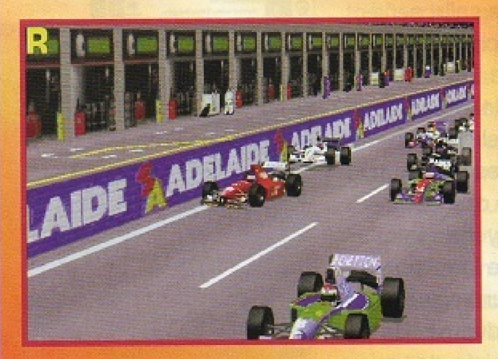
También hay entrevistas con los actores y protagonistas de sus juegos, para que sus seguidores puedan conocer sus opiniones y algunos datos de su vida. De gran parte de sus programas también tienes a tu disposición una ayuda para pasar de ese punto del programa en el que te quedaste atascado. Por otro lado, podrás obtener desde aquí una serie de "parches" para aquellos problemas que ellos mismos detectaron en sus programas cuando ya estaban en la calle.

HIT PARADE

F1-Grand Prix 2, nuestro *Megagame* del mes pasado ha subido al primer puesto tanto en vuestras elecciones como en la lista de ventas. Se ve que el recuerdo del primer juego, y su alta calidad técnica os ha impresionado notablemente.

F1 Grand Prix 2





Las carreras de Fórmula 1 siempre han sido muy atractivas, tanto en los circuitos verdaderos, como en los videojuegos de ordenador.

Conquest of...

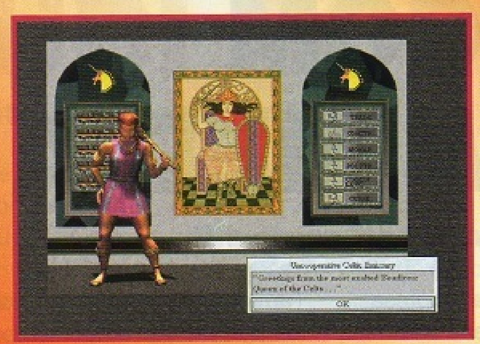




Convertirse en uno de esos descubridores del siglo XV debe ser una experiencia gratificante a la vista del subidón que ha pegado.

Civilization 2





Continuamos con las segundas partes. Ahora le toca el turno a otro juego de Microprose, que en su versión hispana está vendiendo a mares...

Duke Nukem 3D

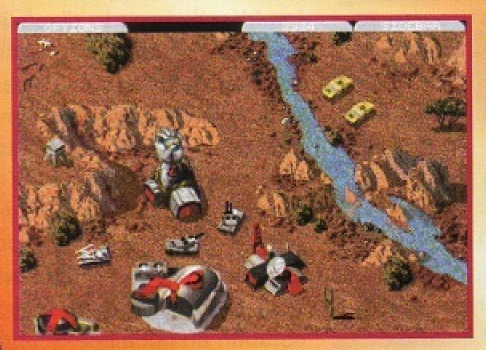




Tres meses, tres, estuvo *Duke* en el primer puesto de la lista que confeccionamos con vuestros votos. Ahora está el cuarto. ¿Subirá o no?

C & C

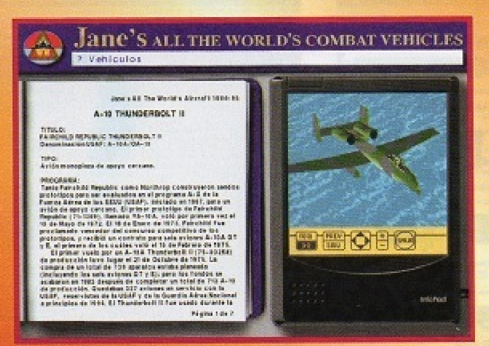




A la espera de que llegue hasta nosotros *Command & conquer: Red alert*, debemos conformarnos con este gran título y su disco de misiones.

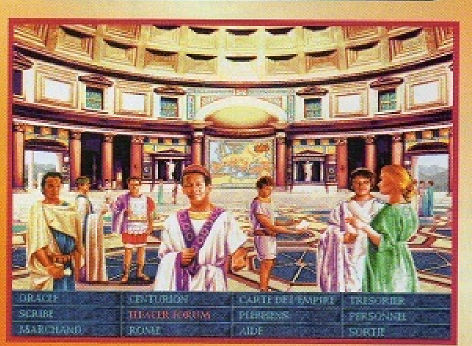
A. T. F.





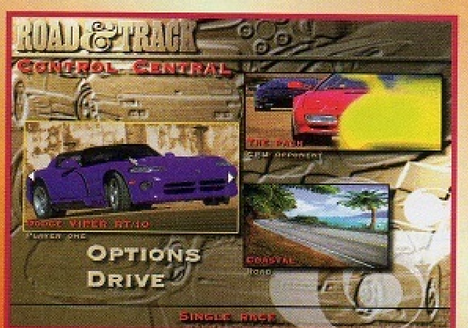
Los más modernos cazas del futuro han sido reunidos por Jane y Electronic Arts en un simulador que vale su peso en oro.

Cæsar II 7



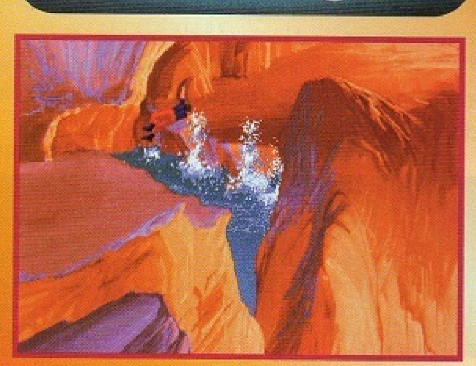
La estrategia se mantiene como uno de los adalides de esta lista. ¿Qué fue de aquellos tiempos en los que era el patito feo de los juegos?

Need for Speed 8



Suponemos que con la *Special Edition* que comentamos este mes, puede que vuelva a subir un poco, pero no estamos muy seguros.

The Dig 9



La aventura espacial de LucasArts y Steven Spielberg baja mes a mes según esperamos las novedades de esta excepcional casa.

Fifa Soccer '96 10

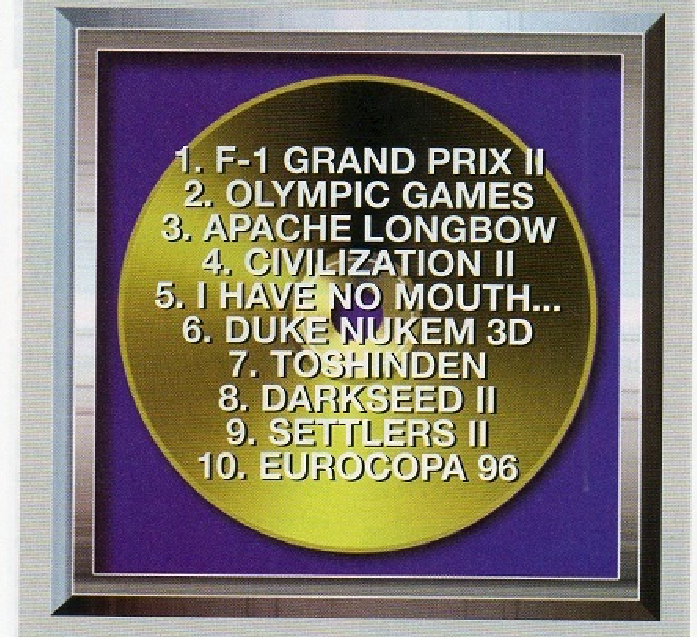


Se nota que la versión del 97 de Fifa Soccer está al caer ya que los votos para este juego deportivo han bajado este mes considerablemente.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

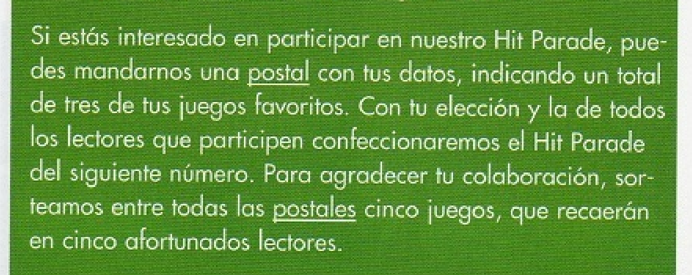


1. F-1 GRAND PRIX II
2. OLYMPIC GAMES
3. APACHE LONGBOW
4. CIVILIZATION II
5. I HAVE NO MOUTH...
6. DUKE NUKEM 3D
7. TOSHINDEN
8. DARKSEED II
9. SETTLERS II
10. EUROCOPA 96

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 14

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Trece de nuestra revista:

- **MANUEL E. DE PAZ CARMONA (La Laguna, TENERIFE)**
- **MIGUEL FERNÁNDEZ CORTÉS (Cártama, MÁLAGA)**
- **FRANCISCO J. NAHARRO RODRÍGUEZ (Cornellá, BARCELONA)**
- **CARLOS PICASO (Madrigueras, ALBACETE)**
- **BEGOÑA GÓMEZ PEREZ (VALLADOLID)**



¿A QUÉ ESPERAS?... ¡ESCRÍBENOS!

Si estás interesado en participar en nuestro Hit Parade, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)



11th HOUR

En su día, te ofrecimos la solución de los complicados puzzles que jalonan este estupendo programa salido de unas tinieblas muy inteligentes. En esta ocasión te entregamos la solución correcta a los distintos acertijos que en él había.

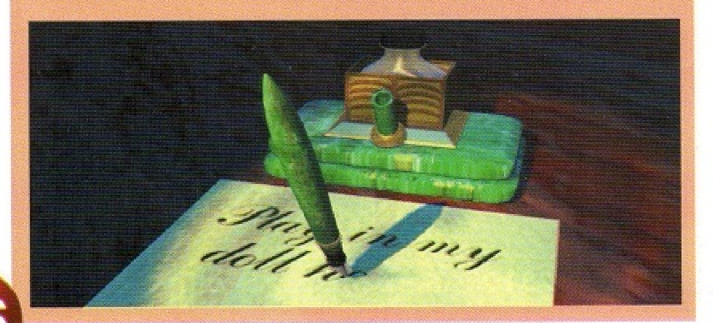
BARS DETER CUCKOO BIRD: *Bars deter* es el anagrama en inglés del cuco (*redbreast*); hay uno en el cuadro que está delante del viejo reloj de pie.



A HEART ATTACK: *Heart* es un anagrama de tierra (*earth*): se trata del globo terráqueo que se encuentra en la biblioteca
ANIMAL SULLIED STREET: Street es un anagrama de perro (*setter*): en el cuadro de la habitació.

WINTER COAT WORN FOR A MIXER: Se trata del anagrama del tónico (*tonic water*)que está en la chimenea de la biblioteca.
ROLLING ROCK, BOTTLE CAP: Si consigues que el crucigrama *Telegraph* sea regular tendrás una sensibilidad especial para estas cosas. Rock es un anagrama, en inglés, de corcho (*cork*), y de corcho es el tapón de la botella de champagne que está en la habitación de Brian Dutton.

SKEDADDLED: Anagrama del escritorio (*addled sked*) que está en la biblioteca.
FRUIT LOOP ON A STOVE: La O es un lazo (*loop*), y el pentagrama (*stove*) es una línea (*range*), lo que hace naranja (*o-range*). Hay una en un cuadro que hay en el comedor.
ARTSY EXITED LECHER: *Artsy* es una anagrama de sátiro (*satyr*). Buscalo porque hay uno en uno de los cuadros de la galería. No es tan difícil como crees.



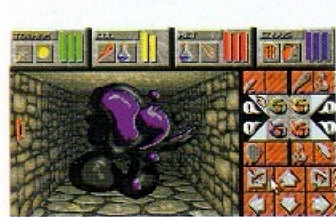
DUNGEON MASTER 2

No podía faltar un programa de rol. En este casoes todo un clásico del género. Los siguientes trucos te servirán para sobrevivir a lo largo de los distintos niveles repletos de oscuras mazmorras.

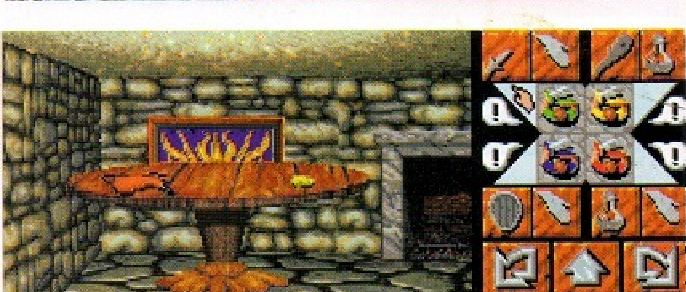
Hechizos de sacerdote:
YA IR: Escudo para proteger a todo el grupo.
YA IR DAIN: Se obtiene así un hechizo escudo.
OH EW KU: Aura de fuerza.
OH EW NETA: Consigues así un aura de vitalidad.

Pociones:
YA: Da resistencia.
YA BRO: Escudo.
YA BRO DAIN: Sabiduría.
YA BRO NETA: Vitalidad.

Hechizos de mago:
YA EW: Marcador mágico.
OH VEW: Nube de veneno.
OH EW SAR: Invisibilidad.







MORTAL KOMBAT 3

Aunque parezca extraño, todavía no está todo dicho sobre este magnífico programa de lucha. A continuación, te ofrecemos unos curiosos códigos de combate. Si los introduces antes de comenzar a jugar en modo dos jugadores, te divertirás más: la acción se verá multiplicada, según aquí te mostramos:

101-000: Jugador uno que tiene buena salud.
000-101: Jugador dos que tiene, también, buena salud.
202-000: Jugador uno débil. Su salud es muy mala.
000-202: Jugador dos débil.
972-279: Tiempo inutilizado.
985-125: Combate psíquico.
460-460: Lucha libre.
688-422: Lucharás en las tinieblas. Prepárate.
642-468: Jugarás un *shoot'em up*.
969-141: El ganador lucha con el personaje de Motaro.
769-342: El ganador lucha con Noob Saibot.
033-564: El ganador lucha con Shao Kahn.



REBEL ASSAULT 2

Si te has quedado atascado en alguna fase de este programa y quieres pasar a la siguiente, no tienes más que teclear estos códigos, según el nivel de dificultad en el que te encuentres. Omitimos siempre el capítulo uno porque, obviamente, no hace falta ningún código para llegar a él. Así que vuelve otra vez a él. Con estos códigos no dará más dolores de cabeza.

Principiante:
Capítulo 2: **JABBA**
Capítulo 3: **ENDOR**
Capítulo 4: **LACHTON**
Capítulo 5: **BORSK**
Capítulo 6: **KROYIES**
Capítulo 7: **AURIL**
Capítulo 8: **KAMPL**
Capítulo 9: **FERRIER**
Capítulo 10: **GALIA**
Capítulo 11: **DENARII**
Capítulo 12: **SADOW**
Capítulo 13: **ONDERON**
Capítulo 14: **ALEEMA**
Capítulo 15: **CATHAR**
Capítulo 16: **DOMINIS**

Novicio:
Capítulo 2: **EWOKS**
Capítulo 3: **CHEWIE**
Capítulo 4: **DANKIN**
Capítulo 5: **NOGHRI**
Capítulo 6: **CHAMMA**
Capítulo 7: **BOGGA**
Capítulo 8: **INCOM**
Capítulo 9: **KOTHLIS**
Capítulo 10: **KRATH**
Capítulo 11: **SIOSK**
Capítulo 12: **ADEGAN**
Capítulo 13: **AMANOA**
Capítulo 14: **AMBRIA**
Capítulo 15: **SYLVAR**
Capítulo 16: **MIRALUKA**

Normal:
Capítulo 2: **BANTHA**
Capítulo 3: **KATANA**
Capítulo 4: **DENGAR**
Capítulo 5: **PELLAEON**
Capítulo 6: **ITHULL**
Capítulo 7: **ATEMNES**
Capítulo 8: **MYRKA**
Capítulo 9: **CHURBA**
Capítulo 10: **ARTOO**
Capítulo 11: **SATAL**
Capítulo 12: **LOBUE**
Capítulo 13: **DENEBA**
Capítulo 14: **STURM**
Capítulo 15: **CRADO**
Capítulo 16: **CARRACK**

Experto:
Capítulo 2: **ANAKIN**
Capítulo 3: **KENOBI**
Capítulo 4: **FORTUNA**
Capítulo 5: **MODON**
Capítulo 6: **OMMIN**
Capítulo 7: **REKKON**
Capítulo 8: **SHAZEEN**
Capítulo 9: **KIIRIUM**
Capítulo 10: **GUNDARK**
Capítulo 11: **DIANOGA**
Capítulo 12: **ATUARRE**
Capítulo 13: **ESSADA**
Capítulo 14: **PAPLOO**
Capítulo 15: **NASH**
Capítulo 16: **PESTAGE**

FIRESTORM : THUNDERHAWK 2



Te habrás preguntado más de una vez cómo puedes acceder a las distintas fases de este estupendo simulador. A continuación te mostramos los códigos de acceso a cada una de las fases de los distintos mundos.

Sudamérica
1.- **TNH3GUG77EBDUSBI**
2.- **K3HBOV5FEFDQ402**
3.- **NVHBOV83EFD649A**
4.- **03HNOV4BEJD249A**

Derribar *stealths*
1.- **6JHPOVV7AQDESEQ**
2.- **9FHPOVTRAUDA4BA**
3.- **RRHPOVTFAUDM5JI**

Canal de Panamá
1.- **TFHLOFUFMUCE5MQ**
2.- **UJHHOEKFNI2CA5TI**
3.- **J7GTOEMRM2CM472**

Centroamérica
1.- **IJGTOUNNI2AE5IQ**
2.- **NFGTOUI3I6AA49A**
3.- **OJG90UMVI6AM542**

Europa del Este
1.- **A7G9OAPRVAEE5TI**
2.- **CBGT0E9JVEEA4UI**
3.- **4UG85EUJVIEM5RA**

Cañón
1.- **F3GGS99RRSME5PI**
2.- **HNGOS94JROMA5UI**
3.- **2RGGQGRUROMM4EQ**

Golfo 2
1.- **AJHJOV4B6JDE4SI**
2.- **F7HBOVVN6JDA4SI**
3.- **HBHNOVVB6NDM4U2**
4.- **77HPOVRF6RDI432**

Sur de China
1.- **I7GGS1NJ3IME33A**
2.- **PBGOSIPU3MMA5SQ**
3.- **AUGKS1BB3QMM53I**

No te preguntes más por los códigos y ... juega, sin más.









WARRIORS

Para que te funcionen los siguientes códigos, tienes que teclear la palabra **CHEAT** cuando te encuentres en el menú principal del programa. A continuación selecciona la nueva opción Secret Way y obtendrás todas estas inconmesurables ventajas.

REPLAY: Modo de juego 3D.
ELEVENTH: Juegas como el personaje de Maestro.
GARDENER: Juegas como el personaje de Tom Tech.
DUNK: Juegas como Scott.
PAM: Juegas como Pam.
NUMBERONE: Juegas como capitán de los *warriors*.
CIRCUS: Juegas en Arena.
NOPAIN: Sin armas.
WOO: No perderás tu energía especial nunca.
NBK: Sólo juegas una vuelta.
FINALFIVE: Podrás jugar cinco vueltas.
SNOWWHITE: Jugarás con caracteres pequeños.
EVILDEATH: Modo *gore*.
FORQA: Modo de desarrollo.
EASYSPECILMOVES: Movimientos especiales fáciles.



¡MANDANOS TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros; si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas(MADRID)

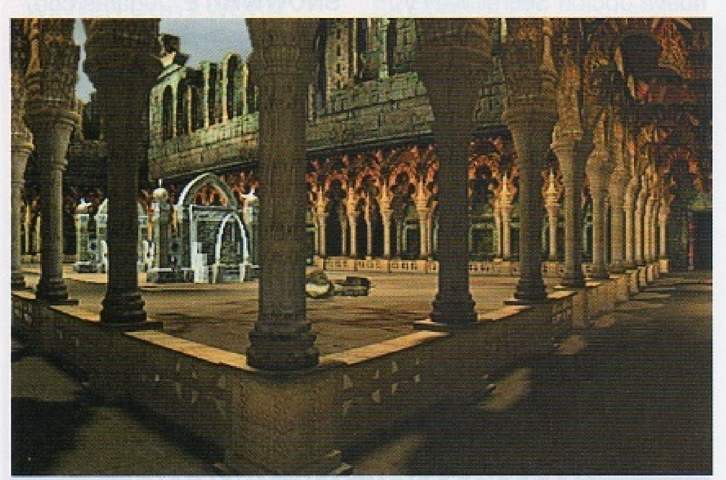


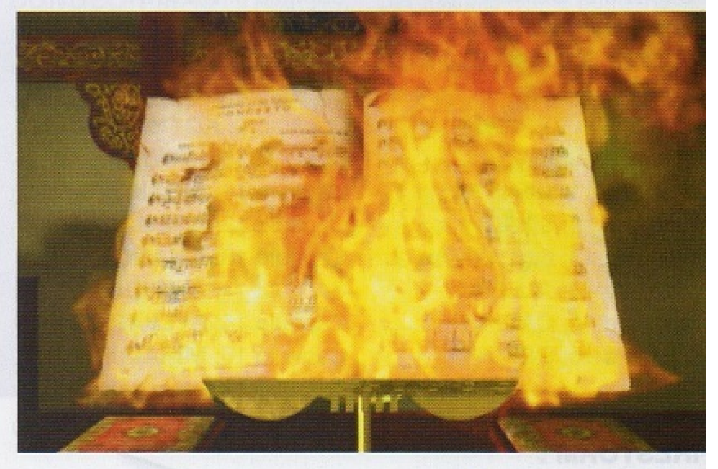
ZORK NEMESIS

Lucien y Sophia se encuentran en apuros. Sus vidas están en tus manos. Quémate en el fuego, sumérgete en el agua... resuelve los misterios de Zork. Con nuestra ayuda lo tendrás más fácil. ¡Adelante!

La primera parte de este juego, **Zork Nemesis**, consiste en encontrar las habitaciones correspondientes a los cuatro elementos: el aire, el fuego, el agua y la tierra. Tu misión será conseguir una muestra de cada una de ellas y colocarlas en el altar del templo. No puedes fallar: recuerda que hay vidas en juego.

Nada más comenzar debes entrar en el templo y recorrerlo para familiarizarte con el "mapeado". Las habitaciones fundamentales son la biblioteca, la capilla, el patio y el laboratorio. Dentro de la iglesia están las tumbas de los alquimistas, el altar de los elementos y el planetario. Éste último es fundamental para la segunda parte .



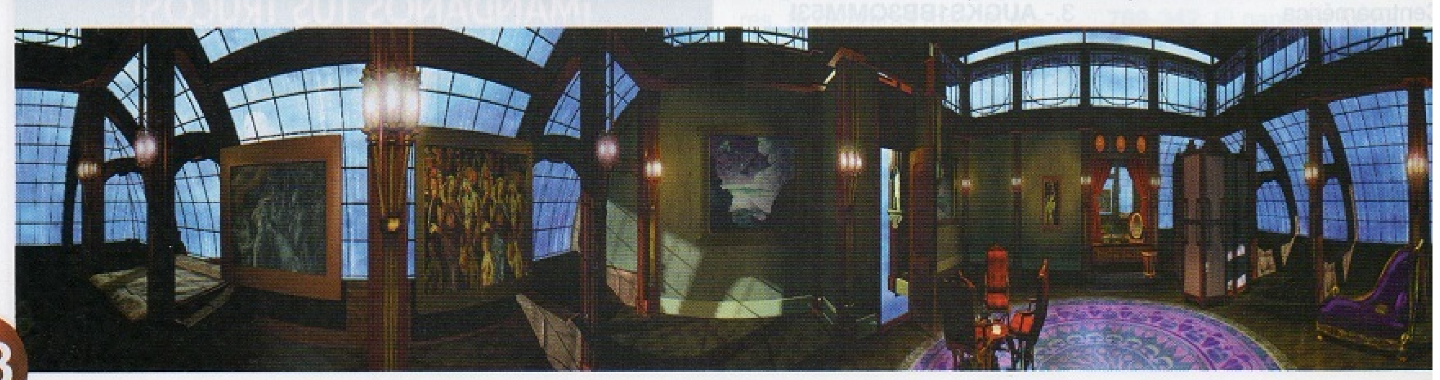


En el laboratorio hay que realizar la primera acción importante: copiar el contenido del pergamino. En él están relacionados los elementos, los planetas, sus símbolos y los minerales correspondientes. Es conveniente tener a mano esta relación para no morir en alguna de las pruebas que tendrás que superar en esta aventura. Tras esto debes buscar un reloj de sol en una zona derruída del edificio y coger el palo que va marcando las horas.

LOS CUATRO ELEMENTOS

Después de copiar el pergamino puedes empezar a buscar los pabellones correspondientes a cada uno de los elementos. El orden no es importante, por tanto, puedes empezar por el de fuego. Éste elemento es el único que no está dentro de la capilla: está en la biblioteca tras unos paneles. Para descubrir la puerta tienes que pulsar en los laterales de los cuatro paneles. El orden es: izquierda, derecha, derecha e izquierda. Para abrirla colocarás la cabeza del disco enfrente del símbolo del fuego que ya conoces por el pergamino del laboratorio.

Al otro lado de la puerta encontrarás un nuevo reloj de sol. En él que debes colocar el palo que recogiste antes, en el otro reloj. Tienes que girarlo hasta que la sombra caiga sobre el símbolo de Saturno. En la siguiente habitación recogerás un espejo y entrarás en un cuarto lleno de velas. Debes tener en cuenta que el cirio correcto es el que produce un reflejo azul sobre el espejo. Una vez recogida la vela aparecerás en el altar.





A partir de este momento debes hacer siempre lo mismo para todos los elementos: pulsar en su símbolo y luego ver la escena del alquimista correspondiente. La cripta de cada alquimista aparecerá iluminada.

En el pabellón del aire te encontrarás un conjunto de cuernos que te permite escuchar diferentes sonidos: el único interesante es el azul. Si miras hacia abajo verás unas constelaciones parpadeando, el objetivo es conseguir que las estrellas azules brillen mientras las otras están apagadas. Cuando logres tu objetivo una escalera bajará y podrás subir, por fin, al pabellón del aire.

Una vez arriba, tienes que correr las cortinas. Esto se consigue pulsando un botón bajo la esfera en un lateral del pedestal. A continuación debes colocar las palancas que hay frente a la esfera en el siguiente orden: la segunda a la mitad, la tres y la cuatro completamente abiertas y la quinta cerrada. Con esto volverás al altar. Debes repetir la operación que realizaste al acabar con el pabellón del fuego de la misma manera.

Para abrir la puerta del pabellón de la tierra, tienes que seleccionar el símbolo del hierro y el de Marte (ambos están relacionados). Subirás por la escalera tirando de la palanca que tiene en su pie.. Mira por el telescopio el lugar al que debes ir.



Sube después hasta una carretilla y fíjate en un panel de cuatro casillas. Una vez allí, tienes que seleccionar el signo de la tierra y subirte a la carretilla para conseguir el elemento. Cuando lo consigas, vuelve, otra vez, al altar.

El último elemento que nos queda es el agua. Las puertas de su pabellón no funcionarán correctamente hasta que resuelvas un puzzle musical. Es fácil de resolver: sólo tienes que hacer que caiga agua por las tuberías primera, cuarta y quinta.

Una vez hecho esto sube por la escalera ascendente. Aparecerás en una habitación con una silla en su centro en la que tienes que sentarse. A medida que gire la silla verás diferentes estaciones.

De la primera pantalla coge la sierra. Luego entra en el invierno y corta el hielo con la sierra que tienes. Entonces vuelve hasta la estación, lava y tendrás el agua. Para acabar hay que mirar de cerca el cuenco con el agua.

Después de conseguir los cuatro elementos debes conseguir una esfera dorada que te permitirá viajar a los cuatro planetas a recuperar un objeto relacionado con cada uno de los elementos. Para viajar dirígete al planetario. Una vez dentro usa el mando izquierdo para colocar la bola en el centro, con el mando derecho gira los planetas hasta que se ilumine el que escojas. El orden como en la primera parte es indiferente.



SATURNO

Antes de dirigirte al monasterio debes recoger una moneda del suelo, sabrás donde está porque la luz hace que brille. Después de recogerla sube las escaleras y dirígete a las puertas del monasterio. Para poder entrar tienes que usar un agujero que hay en suelo a la derecha de la puerta.

Dentro del templo junto a la puerta hay una hucha. Si echas la moneda saldrán unos papeles con los signos correspondientes a las emociones. Esto es importante y conviene anotarlo rápido.

Avanzando llegarás hasta seis cabezas, bajo ellas encontrarás unos carteles que se corresponden con los símbolos de las emociones.

Para colocarlos tienes que fijarte en cómo dicen las cosas las cabezas. El orden que debes seguir es: para la pared izquierda miedo, ira y aburrimiento, para la pared derecha felicidad, cuerpo y sospecha.

Subiendo al campanario verás una máquina y una puerta a la que se llega desde su izquierda. A través de la puerta y siguiendo recto llegaremos al estudio de Malveaux, de aquí sólo te interesa una lente que hay sobre un papel.

De vuelta al campanario hay que activar la máquina pulsando las siguientes teclas: segunda, decimocuarta, decimosexta, decimosegunda, novena y cuarta. En este momento agárrate a la cuerda y pulsa sobre la ventana cuando la tengas a la vista. En la parte de arriba está la habitación de Malveaux. Dentro tienes que leer el libro, anotar la secuencia de llamas y leer el libro con la lente.

Bajando hasta la capilla debes buscar un desagüe en una esquina. Debajo de éste hay una nota con unos símbolos que tienes que anotar. A continuación, en la biblioteca, debes leer la leyenda de San Yoruk y pasarás por la puerta del final de la habitación. Para poder bajar a la zona del museo tienes que dirigirte al centro de la habitación. En el disco central usa la combinación que has anotado antes formando la palabra OPEN, es decir dos, diez, tres y doce. Después de introducir la combinación el candado de una de las puertas se habrá abierto y podrás bajar al museo.

Una vez abajo debes desconectar la alarma. Ésta se encuentra en un pedestal metálico en el salón principal. Acto seguido, dirígete a la sala donde se encuentra el órgano de calaveras. Para pasar este enigma, debes seguir una combinación. Pulsa las calaveras en el orden que aparecía en el libro de Malveaux.

Ahora sólo tienes que construir el símbolo relacionado con el planeta en el que estamos. Primero hay que coger el taladro y la llave de la misa. Usando la llave en la primera máquina podrás transformar el taladro en una bola. A continuación reducirás la bola de tamaño con un baño de ácido. Para acabar en la última máquina coloca las llamas en el siguiente orden: azul, amarillo, rojo, naranja y púrpura. Luego introduce la bola que tienes por la cabeza del león y podrás regresar al templo para visitar otro planeta.



JÚPITER

En el asilo, primero debes bajar al depósito de cadáveres y cortar la cabeza de un muerto con la guillotina. A continuación, en el piso superior, coge la caja fuerte de una especie de nevera. En la otra habitación del nivel hay dos máquinas. Con una de ellas abriremos la caja fuerte, la combinación es: 36-24-36-20-18. Los tres primeros números los conseguirás mirando con rayos infrarrojos la caja fuerte, los otros dos te los dirá la cabeza si le das las descargas eléctricas adecuadas.

Cuando abras la caja fuerte tendrás dos recipientes con líquido. Si los vacías, con la segunda máquina de la habitación conseguirás una llave para el ascensor que te permitirá subir al nivel 20.

En el piso 20 tienes que dejar que te apliquen un tratamiento de *electroshock* y así podrás cruzar la puerta vibrante de este nivel. En la habitación tienes que pulsar en la base del modelo a escala del asilo y recoger de la cama un martillo. Después puedrás intentar subir al siguiente piso y concluir con tu misión en este planeta.

Para que el mando del ascensor no te electrocute tienes que romper una vitrina y conseguir la mano que muestra. Con la mano puedes pasar a la habitación de uno de los alquimistas.

Para obtener el símbolo del planeta primero tienes que llenar el lavabo y vaciarlo para cargar las baterías. Entonces colocarás la palanca del oxígeno hacia la izquierda y la del hidrógeno a la derecha, luego tirando de la palanca obtendrás una llama caliente. A continuación lleva el oxígeno hacia la derecha y da otra descarga eléctrica: crearán una llama fría. Por último, activando el helio terminarás y podrás volver al templo.



MARTE

El objetivo aquí es salir de la fortaleza y usar un tanque para llegar a la mina en la que Kaine tiene todos sus aparatos de alquimista.

Después de bajar debes localizar la habitación de Kaine y abrir su baúl con el nitrógeno (está en su escritorio). En la habitación de Lucien busca la bolsa de pólvora (junto al armario).

Para conseguir salir tienes que encontrar la radio y transmitir las órdenes correctas para ganar la guerra. Para encontrar la radio tienes que ir a la biblioteca y fijarte en que la estatua del perro es en realidad un cañón. Para disparar el cañón primero cárgalo girando la oreja. En la parte trasera levanta la tapa e introduce la pólvora. Finalmente, para disparar, tira de la cola y se destruirá la puerta al otro lado de la habitación. En ésta habitación, en unos de los muebles está la radio.

Las órdenes correctas para la victoria son 10, 1, 9, 6, 12. Estos números te lo dirán las voces de los torturados. En la mazmorra tienes que colocar los yelmos de las armaduras en la misma posición en que aparecen en la vidriera de la sala de trofeos. Pero primero hay que entrar en esta sala. Para hacerlo debes colocar la espada que encontrarás en la biblioteca: está en la armadura de la puerta de la sala.

Con todo lo que has hecho hasta ahora ya puedes usar el tanque, pero primero hay que coger combustible de la sala de trofeos. Bajo una vitrina rota hay un estuche con una sustancia radioactiva que colocarás en una especie de botella que hay en la misma vitrina. Esta botella se coloca dentro de una tubería púrpura. Por último introduce en el tanque el destino. El código que tienes que introducir es: 741953.

En la mina usa primero la máquina de moldes con el símbolo de Marte y recoge el molde de la ranura de salida. Bajando por el ascensor llegarás a una sala con una máquina y un panel de control. En el panel de control pulsa el *reset* y luego los seis botones de la izquierda. Luego, acercándote a la máquina, introduce el molde y pulsa "armar". Cuando la animación acabe enciende el ventilador. Si todo ha ido bien podrás recoger la figura y volver al templo.

VENUS

Aparecerás en un conservatorio de música, en la sala de práctica. Saliendo de allí podrás llegar a la oficina de Sophia. Coge allí dos discos, lee un libro sobre unos extraños instrumentos y toca un diapasón. Pulsando la nota del diapasón en el piano conseguirás una llave. Esta llave tienes que colocarla en la lámpara del escritorio. Hacer esto te permitirá ver un plano completo del conservatorio muy útil para tí...

De vuelta a la sala de práctica debes colocar los instrumentos en el orden adecuado que indica el plano y luego escuchar los dos discos que has recogido anteriormente. Subiendo al piso de arriba tienes que localizar un cartel a las puertas del auditorio y substituirlo por el que hay roto. Entonces, en la taquilla aparecerá una entrada y podrás entrar, definitivamente, en el auditorio.



Una vez dentro subirás al palco C que te corresponde. Después de ver el vídeo tienes que bajar al foso de la banda y tocar la fanfarria final. La secuencia de instrumento es la siguiente: *popperkeg*, nambino, *popperkeg*, *wertmizer* y violín. Si la realizas correctamente, podrás subir al escenario.

Para atravesar los telones tienes que encender en el panel de control el 2, 3, 4 y 6. En la siguiente habitación hay que subirse al cisne y ascender. Luego a través del tambor llegarás a la sala de calderas. En la trampilla del suelo hay un reloj que tienes que coger. Cuando caiga al agua debes bajar tras él y recuperarlo. El reloj sirve para mantener la palanca de las calderas hacia abajo. Esto hará que se abra una puerta bajo el agua por la que tendrás que pasar.

El final de este planeta se desarrolla en una cueva llena de cristales. Coge primero un cristal de una cavidad en la pared y tiralo al cráter. Luego saca un objeto de la boca de la estatua en forma de pez y tiralo también a la pared. Entonces aparecerá un cristal gris. Para terminar tienes que producir la secuencia CDEBG. De acuerdo con el mapa de la pared sabrás qué cristal hay que tocar. La G es precisamente el cristal gris. Si la secuencia es correcta conseguirás el último símbolo y volverás al templo.



EL FINAL DE LOS ALQUIMISTAS

Lo primero que hay que hacer es rechazar la copa con veneno que nos ofrecen los alquimistas, para hacerlo basta con esperar un rato. Después debes ir directamente hasta las dos fuentes del patio y apagarlas. Detrás de una de ellas hay un botón que abre una puerta por el que bajarás a la tumba de Sophia. Coge del sarcófago el otro anillo y del techo una especie de varita mágica. Ahora tienes que formar el símbolo del infinito con los anillos. Para lograrlo usa las cuatro estatuas que rodean el sarcófago. Todas las estatuas se activan con la varita. Cuando tengas el símbolo terminado aparecerás encima de los alquimistas. Si usas el anillo sobre ellos morirán. En ese momento Lucien y Sophia volverán a la vida y nuestra aventura habrá terminado felizmente.

A. L. Mozún



RIPPER

Un nuevo destripador anda suelto por los laberintos del ciberespacio. Con la mente despierta, los reflejos a punto, los escrúpulos dejados de lado y el completo manual que te ofrecemos, estarás listo para atraparlo.

El juego tiene cuatro finales distintos que él mismo elige aleatoriamente al comenzar. Esto no lo notarás hasta llegar el tercer acto, pues los dos iniciales son comunes a los diversos finales. Existen también tres niveles de dificultad, lo que se notará principalmente en los *puzzles*. Algunos se pueden evitar poniendo algunas claves a tu disposición.

Observa la introducción del juego, al ritmo de *Don't Fear The Reaper* de *Blue* Oyster.



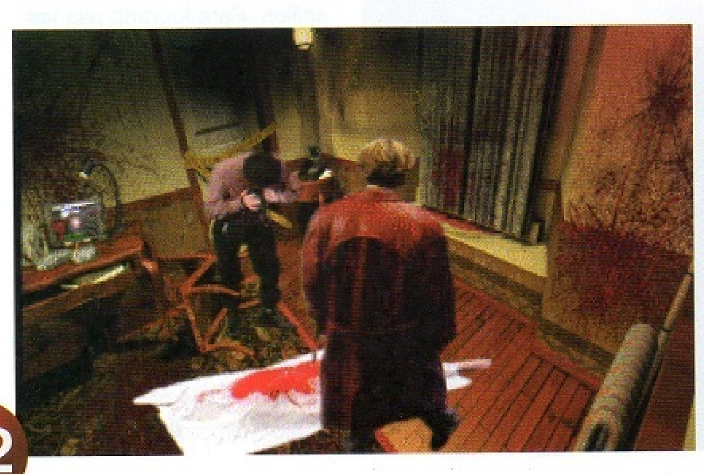
Entra en la escena del crimen. Habla con el fotógrafo y con el teniente Vince Magnotta (C. Walken). Escanea con tu WAC los restos de la jarra que rompe Magnotta. Reconstruye la jarra en tu WAC. Usa el botón izquierdo para colocar las piezas y el derecho para girarlas. Cuando esté completo obtendrás la palabra "Salisbury". Ve a Newsroom. Viajarás al apartamento de Catherine y caerá en tus brazos diciendo "Ripper". Fin del prólogo.

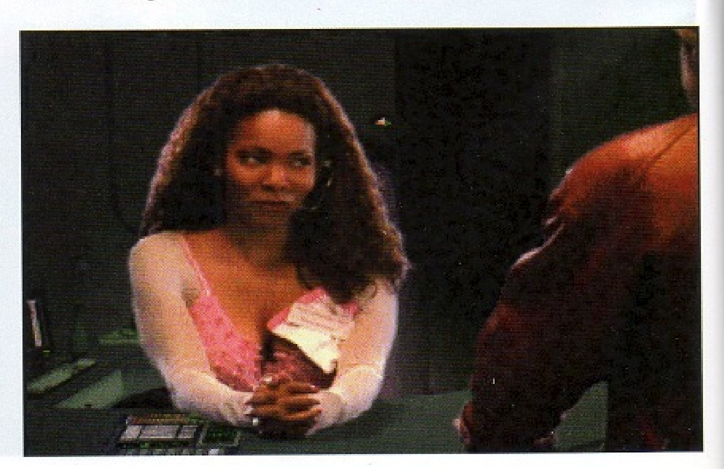
Habla con el sargento Mannon en la comisaría. Ve a la habitación de pruebas y charla con el agente, que te negará las pruebas. Ve al despacho de Magnotta. Escanea los dos documentos que hay en la mesa.

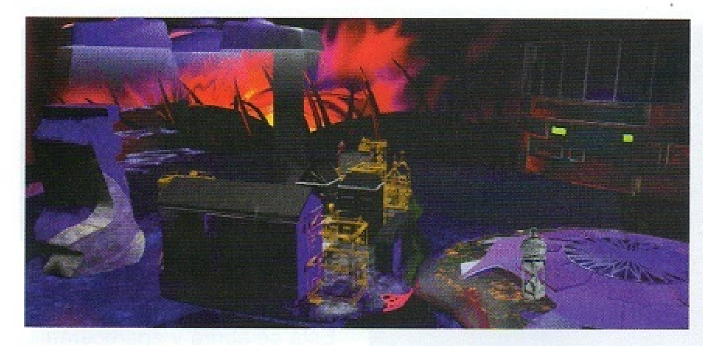
EN LA MORGUE

Habla con Magnotta cuando te sorprenda. Te dirá que tiene el WAC de Catherine. Ve al centro médico y habla con la recepcionista. Dirígete al ascensor y sube a Wards. Ve a la derecha y entra en el ICU. Habla con la doctora Burton y el doctor Bud Cable. Gira a la derecha y observa el vídeo médico. Vuelve al ascensor y baja a la Morgue. Habla con Vic Farley. Observa los cuerpos de los asesinados. Regresa a la comisaría y habla con Magnotta de Burton y Joey Falconetti. Ve al café Duchamp y habla con Gambit Nelson. Pregunta también al camarero. Trasladate a Newsroom y habla con tu jefe Ben Dodds. Examina el despacho de Catherine y apunta los nombre de su agenda. Ve a tu despacho y lee, atentamente, la nota de Catherine.

Conéctate al Ciberespacio a través de tu ordenador. Entra en la Biblioteca Virtual y habla con la bibliotecaria. Pulsa sobre el objeto flamígero y léelo. Es una lista. Pide ayuda a la bibliotecaria.







ENTRE LIBROS

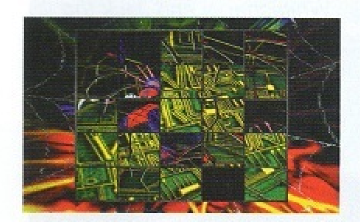
Es un puzzle. La respuesta correcta es "HC2021R". La bibliotecaria te traerá un libro sobre el original *Jack the Ripper*. Sal del ciberespacio y ve al apartamento de Catherine. Encontrarás una carta de cumpleaños con la fecha del 25 de febrero. Ella es Piscis. Observa la forma de Piscis en el póster de signos del zodíaco que hay en la pared. Utiliza los cristales de Catherine para formar el dibujo de Piscis: es otro puzzle. Debes colocar los cristales en las siguientes posiciones (las filas van numeradas de arriba abajo y las columnas de izquierda a derecha):

Columna 1- Fila 2; Columna 2- Fila 5; Columna 3- Fila 1; Columna 4- Filas 3 y 6; Columna 5- Fila 8; Columna 6- Fila 4; Columna 7- Fila 7; Columna 8- Fila 3; Columna 9- Filas 5 y 7.

Aparecerá una luz que ilumina *Horoscope*. Es la clave para entrar en el apartado de Catherine en el Ciberespacio. Observa, detenidamente, el *laser cane* que hay junto al póster de atletismo.

Tiene las palabras J. Dorsett en él. Vuelve a Newsroom y sal al Ciberespacio. Dirígete al apartado de Catherine. Recibirás un mensaje de Magnotta y tendrás que luchar contra un policía virtual. Para vencerle debes dispararle varias veces sobre aquellas partes que brillen.

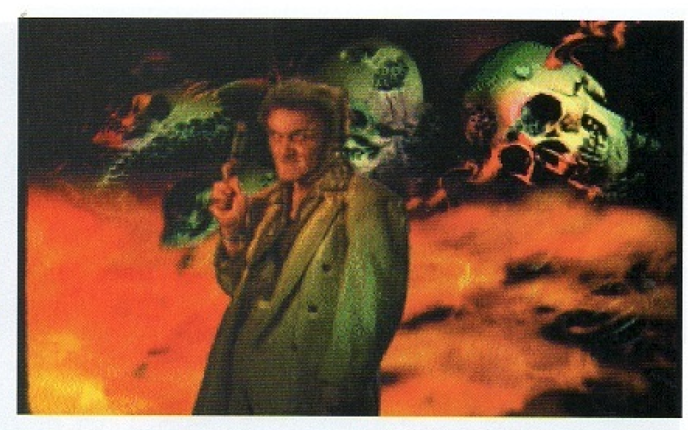
Para evitarlo, sólo tienes que pulsar la palabra "ARCADE". Funciona casi con todos las fases de acción. Coge el bloc de notas de Catherine. Lo ha codificado Magnotta.



Abandona el Ciberespacio.

Entra en la tienda de Soap Beatty y habla con él. Ve a Wofford Cottage y habla con Convington. Ahora tienes que encontrar la contraseña del apartado de Hamilton Wofford en el Ciberespacio. Dirígete a la mesa del centro de la habitación y presiona fuerte el botón de encendido.

Sólo dos válvulas se encienden. Tendrás que encontrar otras tres de vacío. Entra en la habitación de al lado y acércate a la mesa con el laberinto. Debes colocar las



paredes móviles de modo que una bola llegue de arriba abajo. Esto dependerá del nivel de dificultad en el que estés. Lo más aconsejable es pasar la dificultad a nivel fácil y luego volver a cambiarla cuando hallas acabado el puzzle. En el modo fácil, presiona el cuarto botón contando desde arriba y cualquiera de los otros después, excepto el superior. Cuando la bola pare,por fin, obtendrás la deseada primera válvula.

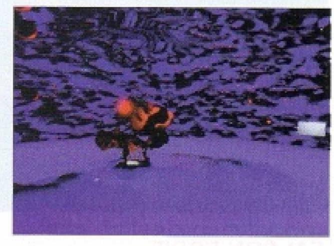


LAS CLAVES

Sube las escaleras y toma nota de la placa del descansillo. Anota el número correcto: P2X255127.5A. Entra en la habitación y ve a la caja registradora. A partir del número anterior, realiza la operación 2x255127.5 = 510255. Al apretar cada botón, verás que deja caer una moneda de un valor. Debes pulsar la siguiente combinación : 5-10-25-5 para obtener la segunda válvula. Apunta la hora del reloj.

Baja a la planta baja y acércate a los relojes que hay allí.

Observa el gráfico con las



zonas horarias. Fija el reloj militar a las 14:35, el alemán a las 8:35 y el egipcio a las 9:35 (pm). El reloj de cuco te dará la última válvula. Úsalas en el aparato de la mesa central y sobre la pantalla aparecerá la contraseña: VULCAN. Entra en el Ciberespacio a través del ordenador de Wofford. Observa el Whitechapel virtual. Abandona el Ciberespacio.

Ve a Falconetti's Safehouse y habla con Twig. Enfádate con él e investiga sobre *circus maximus*. Entra al Ciberespacio desde Newsroom.









FALCON EDDIE

Ve al apartado de Falcon Eddie. La clave es CIRCUS MAXIMUS. Cuando le encuentres y te dispare cuchillos, háblale de Catherine y pídele ayuda. Aquí aparece un puzzle tipo arcade, en el que debes disparar únicamente a los "malos". Los distinguirás porque siempre salen en la misma posición, vienen armados y tienen un color verdoso. En modo fácil podrás matar dos "buenos" como máximo. Debes batir el récord de 30.000 puntos de Falcon Eddie. Para superarlo sin disparar, pulsa ARCADE. Abandona el Ciberespacio y ve a Safehouse. Entra en la habitación trasera y habla con Falconetti. Aquí termina el fatigoso acto II.

Comienzas el acto III en el centro médico. Vuelve a dialogar con la recepcionista y dirígete a la habitación de Catherine. Habla con Burton y Falconetti. Entra en el Ciberespacio desde el ordenador que está junto a Catherine. Otro puzzle te espera, prepárate.

Debes matar las células que aparecen disparando con la mirilla hasta que Falconetti consiga conectarse. Para pasar esta prueba pulsa CAFFEINE. Entra en la mente de Catherine y trata de hablar con ella. Como no tienes nada que decirle, abandona el Ciberespacio. Baja a la Morgue y habla con Bob. Ve a la comisaría y habla con el sargento. Cuando Magnotta se vaya, coge la tarjeta que hay entre sus cosas. Entra en la habitación de observación y observa el interrogatorio del primer sospechoso. Ve a la habitación del fichero, utiliza la tarjeta de Magnotta para abrir el armario y lee su expediente. Encontrarás la contraseña para "desencriptar" la agenda elctrónica de Catherine. La del nivel fácil es SLAYER. Para el intermedio, SCORPIO, y para el difícil CIGAR. Lee los primeros párrafos de ella y vuelve al apartamento de Catherine.

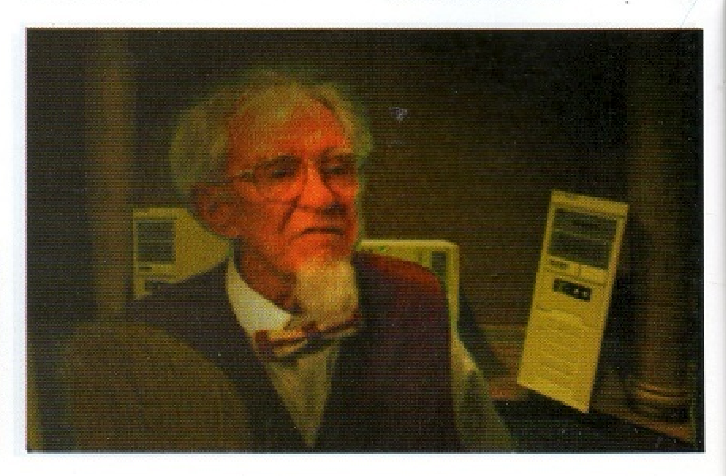
Mira en la repisa en la que Catherine tiene los libros y abre el libro *The Women of Whitechapel and Jack the Ripper*. Verás una cerradura con seis botones. Llama al botón superior 1. El número que abre la cerradura es 1553662. Este número procede de analizar el tercer punto de las notas de Catherine. Dentro encontrarás un CD-ROM que debes usar en el ordenador de Catherine. Aparecerá una fórmula matemática en la pantalla : 46x2/7inv=5. (la / equivale al signo de división). Ve a la mesa de Catherine en Newsroom e introduce esta fórmula, tal cual, en la calculadora.

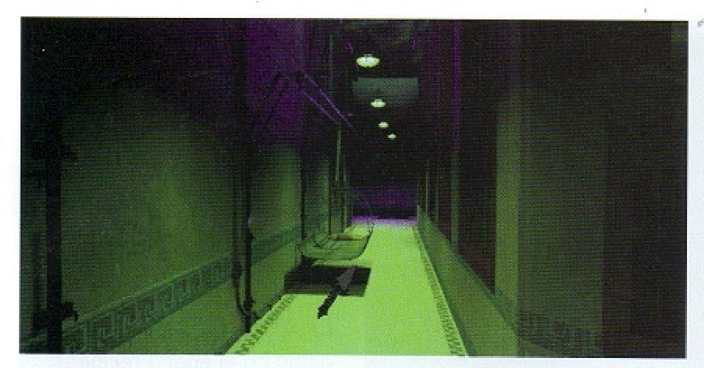


UN PASEO MAS POR EL CIBERESPACIO

Ésta se abrirá y aparecerán dos objetos que debes coger. Dirígete a la comisaría y observa el segundo interrogatorio. En la oficina de Magnota usa el objeto con forma de etiqueta de cigarro en uno de sus puros. Luego viaja al centro médico, habla con la recepcionista y coge la tarjeta que hay sobre la mesa. Sube a la planta superior y ve a la izquierda. Abre la puerta del despacho de Burton con la tarjeta. Gira a la izquierda y observa el libro que hay junto al busto. Acércate al busto y cambia el ojo por el objeto de esa forma que posees. Ve a la mesa y escanea la prescripción firmada y el documento con la lista de tareas.

Ve a la Universidad. Habla con la profesora Bech. Cuando salgas del despacho gira a la derecha por el pasillo y fíjate en un tablón en la pared. Es un puzzle en el que tienes que colocar en la parte inferior los anuncios para que tengan un significado: la nueva dirección del Web Runners Loft. Ten cuidado al hacerlo. Colócalos de forma que no se solapen, y contengan, en este orden, en su última fila estos números: 4, 50, 14, 42, 86.







Estos números, además, son la contraseña para la puerta del Web Runners Loft. Ve al Web Runners Loft e introduce los numeros anteriores en la cerradura. Interrumpe el juego a la chica oriental y habla con ella. Toma la contraseña para entrar en el apartado de los Web Runners en el Ciberespacio. Observa los cuadros que hay en la pared, vuelve a la Newsroom y entra en el Ciberespacio. Dirígete al apartado de los Web Runners. Aparecerá un puzzle. Para superarlo reordena las casillas o teclear la palabra ZZTOP. Pulsa en la pantalla que aparece para obtener interesante información acerca de tus sospechosos. Abandona el ciberespacio y en el mapa del mundo vuelve a elegir Newsroom. Recibirás una comunicación de Stephanie Jordan.Ve rápidamente a Loft. Ripper ha llegado antes que tú. Habla con la chica oriental. Recibirás una comunicación de Magnotta acusándote. Fíjate de nuevo en los cuadros. Falta uno. Ve a la Morgue en el centro médico, habla con Bob y observa el ordenador.

Es un problema de recolocar las memorias. Necesitas nuevas informaciones. Ve a la tienda de Soap Beatty y pregúntale sobre Gambit Nelson. Gira a la izquierda dos veces y observarás un número de la revista Popular Cybertronics. Escanea y léelo. Contiene información sobre cómo conectar memorias. Vuelve a la Morgue.



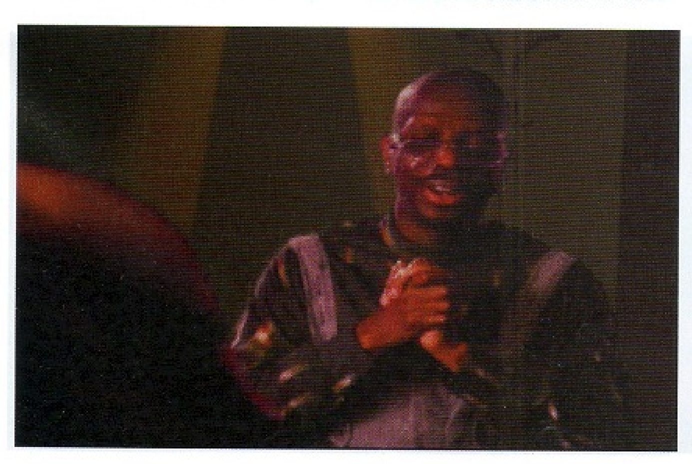
POSICIÓN DE LOS PUZZLES

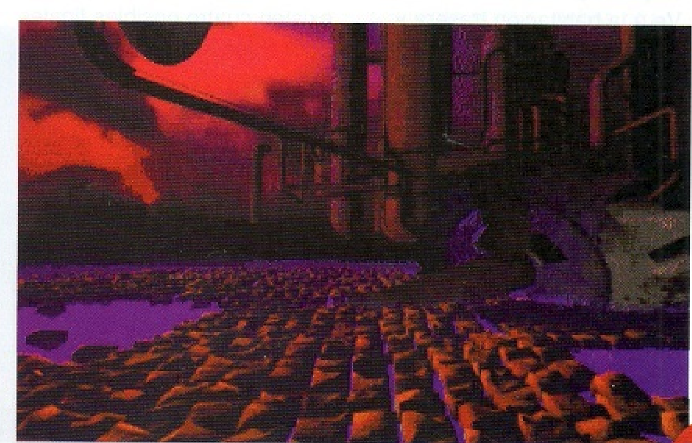
Así debes insertarlos: Fila 1:
#1-XDD3 7916 EPER 9RJ
#2-XD77 3966 PETE 9RJ
Fila 2:
#1-XDD7 3912 PETE 9RJ
#2-XD77 3956 PEET 9RJ
#3-XDD3 7916 PETE 99J
#4-XD77 3959 PEET 9RJ
#5-XDD7 3912 EPER 9RJ
Fila 3 :
#1-XDD7 3912 EPER 18J
#2-XD77 3959 PETE 9RJ
#3-XDD7 3912 PEET 9RJ
#4-XD77 3956 PELT 9RJ
#5-XDD3 7916 PETE 18J
Fila 4:
#1-XDD3 7916 EPER 18J
#2-XD77 3959 KOH 18J
Fila 5 :
#1-XD77 8959 KOH 18J
#2-XD77 3956 PETE 9RJ

Ten mucho cuidado al meter utilizar todos estos puzzles correctamente. Después de todo esto Bob utilizará el ordenador para decirte que el cuerpo de Stephanie se encuentra en el almacén de animales. Este es un personaje clave en el desarrollo de la trama.

Sigue hablando con él: te dirá que el almacén está en la parte de atrás de la morgue. Ahora puedes leer otro párrafo del diario de Catherine. Ve al almacén de animales y encuentra la cerradura de voz. En la tienda, pregúntale a Soap Beattie acerca de las cerraduras de voz. Ve a Newsroom y al despacho de Ben Dodd y pregúntale acerca de Falconetti y Burton, Gambit Nelson y el asesinato de Wofford. Entra en la biblioteca virtual del Ciberespacio, pídele a la bibliotecaria un editor de audio y te lo guardará en el WAC. Sal del ciberespacio y ve al gimnasio.

Habla con la recepcionista del gimnasio sobre Burton. Ve al terminal y examina la ficha de Burton. Introdúcete entre los aparatos y habla con la doctora. Mientras hablas con ella, todo se irá grabando en tu WAC. Vuelve al centro médico y baja al almacen de animales. Debes recomponer la frase tomando trozos de lo grabado para que diga "This is Dr. Burton. Open up". Cuando cortes las palabras, hazlo sin dejar sonido en blanco a los lados.







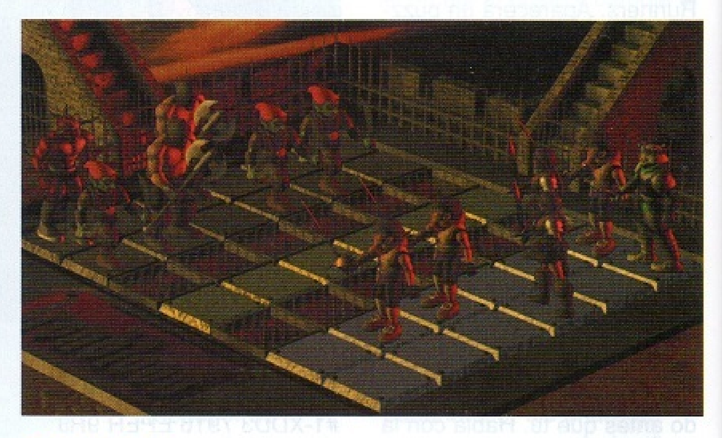
Atraviesa la puerta y examina el cuerpo de Stephanie. En el laboratorio secreto recibirás una comunicación del Ripper. Observa el vídeo holográfico que hay sobre una repisa. Fíjate también en Burton usando una máquina. Debes usarla para hacer que el mono hable. Comenzando a contar desde la parte más cercana a ti, sube nueve rayas el primer control, una el segundo y cinco el tercero: el mono hablará. El WAC, para este momento, habrá descodificado otro trozo del diario de Catherine. Falconetti tiene otro apartado secreto en el Ciberespacio. Ve a Newsroom y entra en el Ciberespacio para introducirte en este nuevo apartado. La contraseña, toma nota, es: LEATHER APRON.

Debes superar otro *puzzle* recomponiendo la figura de Falconetti. Puedes teclear HEADACHE para superarlo directamente. Observa el material que hay y lee el diario de Falconetti. Sal del ciberespacio y ve a su Safehouse. Ve a la habitación trasera y habla con Falconetti sobre todo. Ve a la comisaria y habla con Lou; ve a la oficina de Magnotta y conversa. Ve al centro médico y sube a la habitación de Catherine.

Habla con Bud y, después, accede a la mente de Catherine. Dile, en este orden: 1.- Burton y Falconetti estuvieron casados 15 años atrás. 2.- Burton, Magnotta y Falconetti fueron Web Runners. 3.- Magnotta estaba enamorado de Burton e interrumpió la boda de ésta con Falconetti. 4.- Burton tiene un laboratorio secreto. Ella se sentará y hablará durante un rato. Sal de su mente. Recibirás un nuevo mensaje de Ripper. Habla con Bud y observa la imagen mental de Catherine de Ripper mejorada. Sal del centro médico y ve a cualquier sitio excepto al café Duchamp. Recibirás un mensaje de Farley: quiere hablar contigo en el café. Ve y habla con él. Te explicará que ha descubierto cómo mata Ripper desde el ciberespacio. Termina el Acto II,con una escena un poco *gore*.

Comenzarás el Acto III con una larga introducción en la que serás detenido y acusado de ser Ripper. Habla con Lou Brannon. A partir de aquí existen cuatro posibles finales para el juego. El que te toque jugar será aleatorio. Si Brannon te dice que han encontrado huellas en el cuchillo con el que te atacaron, estás en el final 4.

Ve a hablar con Magnotta. Acúsale de ser Ripper. Si te da una fotografía de Falconetti como Ripper, estás en el final 3. Ve a la casa de Falconetti y habla con él. Dile que es el sospechoso. Si te da una foto de Magnotta como Ripper, estás en el final 2. Si no te han dado ninguna foto y no hay huellas en el cuchillo, estás en el final 1.



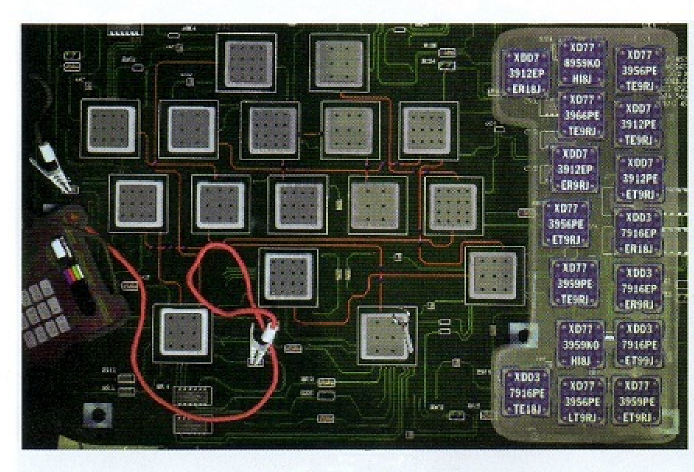
MAGNOTTA

Ve al apartamento de Magnotta. Si no estás en el final 3, recibirás una comunicación de Ripper. Para entrar en el apartamento, debes resolver una clave.

El código se obtiene dividiendo los números por 4. Es 226481. Pulsa el segundo botón dos veces, una vez el sexto, etc. Entra en el apartamento y toma notas. Cuando encuentres el WAC de Catherine, toma la última entrada de su diario. Léela en tu WAC y ve a Newsroom.Si estás en el final 3 recibirás una llamada de Ripper. Habla con Ben. Pregúntale acerca de Catherine. Si estás en el final 4, pregúntale por Víctor.

Entra en el Ciberespacio, accede al apartado de Wofford y habla con su holograma. Te dará las contraseñas para los apartados de las armas. La contraseña de la primera es PEGASUS. Aparace un ajedrez bastante complejo (teclea ASPIRIN para evitarlo. Ve al apartado de la segunda arma (ORESTES). Te encontrarás con un monstruo Disparale al ojo azul. Teclea ARCADE para no tener que luchar. Ve a la tercer arma (ODYSSEUS). Debes eliminar a un bicho o teclear ARCADE. Dirígete al apartado de Virtual Herald.







Lee tu reportaje sobre Farley y anota los días en que ha asesinado Ripper. Vuelve al de Falconetti.Gira a la izquierda dos veces para encontrar el libro que mencionó Gambit. Lee la carta en la primera página y pasa de hoja hasta que veas una lista de libros. Utiliza la carta para superar la prueba. Cada frase está relacionada con un libro. Arrastra los títulos desde la izquierda la derecha en orden La respuestas correctas son :

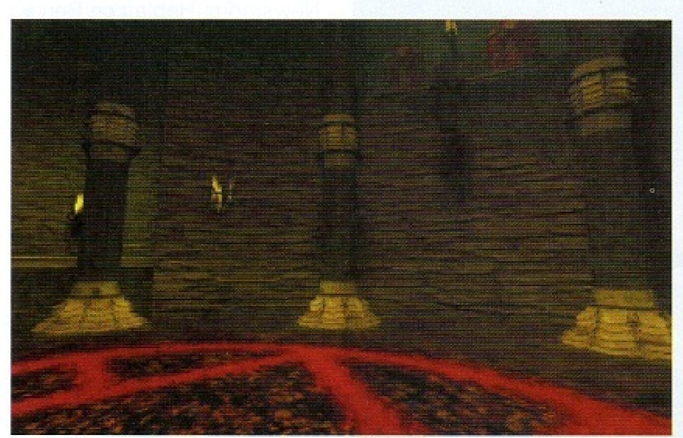
Respuesta 1.- *The VR-Living Complete Book of Home Repair*
Respuesta 2.- *The Open Road: A History of 20th Century Auto Racing*
Respuesta 3.- *Epileptic Reactions to VR Environment.*
Respuesta 4.- *The NEO New Age: Tearing Down the Myths*
Respuesta 5.- *Earn Thousands as a VRDataAngel*
Respuesta 6.- *The Duchess in the Clock Tower*
Respuesta 7.- *Virtual Fly Fishing, Where There's Always A Hatch To Match*
Respuesta 8.- *Phoenix: Phact Or Phiction?*
Respuesta 9.- *Short Excursions VR Role Playing*
Respuesta 10.- *Topical Agents for the Treatment of Hemhorrhaging*
Respuesta 11.- *Deficit Spending Late 20th Century*
Respuesta 12.- *Van Gogh: A Psychological Study*
Respuesta13.- *Keep Sharp: Cutlery Collector's Bibble*
Respuesta 14.- *Rabbi T.S. Foote: A Biography*

Para evitar todo el lío teclea SPONGE. Coge en la edición audio del diario de la última partida del juego de Ripper. Observa la última página. Sal del Ciberespacio y escucha todo el fichero en tu WAC. Ve a la tienda de Soap Beatty y habla con él. Vuelve al centro médico, a la habitación de Catherine, y habla con Bud. Gira a la derecha y observa la computadora. Conéctate y observa la actividad cerebral de Catherine en los días en que atacó Ripper. Tiene los máximos. Si estás en el final 2, pregúntale a Bud qué opina sobre la foto de Magnotta como Ripper. Si estás en el final 3, pregúntale qué opina sobre la foto de Falconetti .

En cualquier caso, entra en la mente de Catherine y habla con ella en este orden : 1.- Magnotta, Falconetti y Burton jugaron el último juego de Ripper cuando alguien murió, 2.- Pregúntale acerca del laboratorio secreto de Burton, 3.- Pregúntale por qué no te dijo que estaba tan cerca de Ripper, 4.- Pregúntale quién era Josie Dossett, 5.- Pregúntale cómo fue atacada. Si estás en el final 4, pregúntale si Ripper está todavía tras ella. Si estás en el final 4, pregúntale cómo sabe que Farley ha muerto si está es un Ciberespacio cerrado. Sal de su mente y ve al banco Pan Finantial. Habla con George Rhodes. La información está en la caja de seguridad con el número 759.



Ve a dicha caja. Introduce como combinación los números que tomaste de la ficha de Rhodes en la agenda del despacho de Catherine. (185621). Encontrarás un libro de cuentas. Escanéalo y léelo en tu WAC: contiene la contraseña para el apartado de Berman en el ciberespacio. Entra en el ciberespacio y ve al apartado de Berman (BERMAN). Te encontrarás con un *puzzle*. Los códigos de barras deben ser iguales.



Cambia a modo fácil. Los códigos son : primero de la fila superior, primero de la tercera por arriba y tercero en la última fila. Lee la documentación que encuentres y escanéalas. Lee la siguiente página. Si estás en el escenario 1, encontrarás que la cuenta de Berman la tiene Hamman. Abandona este apartado y ve al de Maximum Cain (DIGITAL EDEN)). Habla con Maximum y aprende sobre el programa sensor, el código anti-virus y el programa de compresión. Él te dará un programa de compresión y te dirá que el sensor lo puedes encontrar en el apartado de IRIS. Ve allí: la contraseña es PSY BARD. Te encuentras ante un nuevo *puzzle*.

Debes componer la palabra HORUS sabiendo que la A es el simbolo que ocupa la cuarta posición desde arriba en el lateral izquierdo. Vuelve a ver a Maximum y dile que tienes el programa sensor. Te dirá que ha encontrado un código de antivirus. Ve al apartado del antivirus, la contraseña es Exterminator. Para superar el siguiente puzzle, debes cruzar hasta el otro lado. Para no complicarte la vida, pulsa PRETZEL. Vuelve a ver a Maximum y dile que ya tienes el antivirus. Ya puedes abandonar el ciberespacio. Mira el documento que copiaste de Berman. Observa las firmas. Soap intentará identificar las firmas y determinará que son de Burton. Ve a la comisaría y pregúnta todo lo que puedas sobre Vigo Hamman.

INTERROGATORIOS

Ve a la oficina de Magnotta y dile que sabes más acerca del proyecto de Burton. Ve al café Duchamp. Habla con Gambit Nelson. Si estás en el final 1 o 4, ve a la mesa de Vigo Hamman y habla con él. Dile, por orden, lo siguiente :

Si estás en el final 1.

1.- Dile que sabes qué es lo que tiene Berman.

2.- Pregúntale si conoce a Burton. Asegúrale que sabes que sí que la conoce.

3.- Háblale de los extraños experimentos de Burton con indefensos monos.

4.- Dile que él no te preocupa, sino descubrir al auténtico asesino, Ripper.

Si estás en el final 4.

1.- Dile que crees que tiene relación con Ripper.

2.- Dile que que se han encontrado sus huellas en el cuchillo con el que atacaron a Covington Wofford.

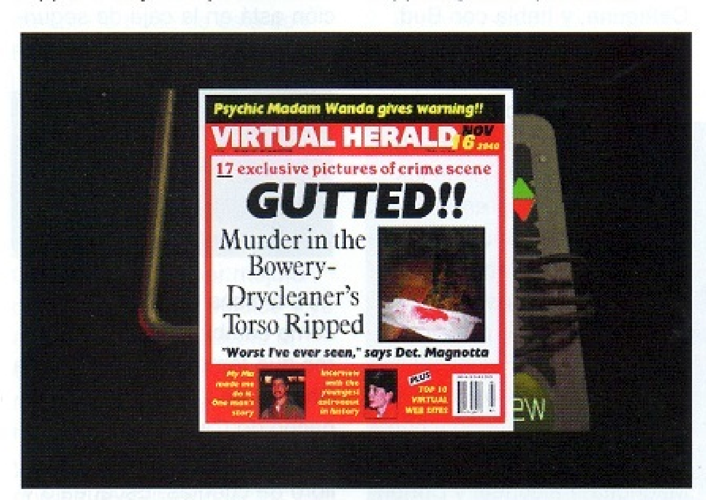
En cualquier caso, entra en el Ciberespacio en el apartado de WARP. La contraseña es WARP. Activa el monitor: la única pista importante es que el fatal último juego ocurrió un 23 de diciembre. Si estás en el escenario 2, una persona con el nombre "ciberespacial" JACK RIP accedió al código del juego, y es a él a quien debes seguir. Si estás en el final 3, el código fue accedido por CLARENCE. Sal del ciberespacio y ve al centro médico, nuevamente.Ve a la oficina de Burton y habla con ella. Hazle este cuestionario en este orden :



1.- Qué ocurrió, paso por paso, en el último juego cuando Josie Dosset murió.

2.- Por qué alguien querría matar a Josie.

3.- Si cree que la persona que mató a Josie es realmente el Ripper o hay otro posibilidad.



4.- Quién cree, según su opinión, que es el asesino.

5.- Pregúntale acerca del laboratorio secreto.

6.- Cómo pudo Catherine sobrevivir al violento ataque del asesino, Ripper.

Si estás en el final 2, pregúntale qué opina sobre la foto de Magnotta como Ripper. ¿Cree que es él?

Si estás en el final 3, pregúntale que opina sobre la foto de Falconetti como Ripper. ¿Cree que es él?



EL ROSTRO DE *RIPPER* POR FIN AL DESCUBIERTO

Si no estás en el final 2, ve a la habitación de Catherine y habla con Bud. Entra en la mente de Catherine y pregúntale quién es CLARENCE. Sal del Ciberespacio y ve a Newsroom. Habla con Ben y pregúntale por Burton y sobre el audio-video editor. Si estás en el final 1 o 4, pregúntale por Hamman. Si estás en el escenario 2 o 3, ve al despacho del centro junto a la ventana y escanea la foto. Examina la foto de Ripper: es falsa. Ve a la comisaría. Habla con Magnotta y dile que sabes lo de la muerte en el último juego de Ripper con los Web Runners.

Si estás en el final 1, háblale del proyecto secreto de Burton. Ve a la casa de Falconetti. Habla con él. Si estás en el final 2, dile que has probado que la foto de Magnotta era falsa. Si estás en el final 3, dile que has probado que la foto de Falconetti era falsa. Sal y ve a cualquier lugar. Recibirás un mensaje de Bud. Vuelve al hospital.

Ve a la habitación de Catherine. Ripper aparecerá en los monitores y de dirá que vayas a la biblioteca virtual. Dirígete allí a través de la computadora. Coge el libro sobre Ripper y ve al Virtual Whitechapel. Aparecerá una serie de cartas de Tarot y volverá a sonar la Blue Oyster Cult. Coloca abajo las cartas en el siguiente orden : SEASONS, FEAR, REAPER, WIND, SUN, RAIN.

Con ello, el arma se reagrupará de los tres trozos. Andarás hasta un anillo en el que el cursor se convierte en un ojo, dispuesto a usar el arma. Cuando veas al sospechoso que creas que es Ripper, pincha sobre él. Si no tienes claro quien es, aquí te lo decimos:

Solución del final 1: Ripper es Dr. Burton.

Solución del final 2 : Ripper es Falconetti.

Solución del final 3 : Ripper es Magnotta.

Solución del final 4 : Ripper es Catherine.

A. J. NOVILLO





A pesar de que las vacaciones nos han sabido a poco, aquí estamos de vuelta para contestar a vuestras amables misivas. De todos modos, sabed que os estamos vigilando, y que cómo no nois sigáis apoyando iremos a por vosotros.

FASES MIL...

Últimamente en muchos sitios encuentro miles de fases para juegos como *Warcraft II* o *Duke Nukem 3D*, pero no se cómo cargarlas en mis juegos, ya que eso no se suele explicar en esos sitios.

JOSÉ MARÍA ACEITUNO ACEITUNO (JAÉN)

Respuesta: En tu carta nos dices que tienes la versión shareware: ahí radica el problema. En ambos juegos necesitas tener el original para cargar estas fases nuevas. En el caso de *Warcraft II*, es tan sencillo como comenzar un juego nuevo, y seleccionar "Custom Scenary", lo que te lleva a un menú donde elegir los niveles especiales. En *Duke Nukem 3D* hay dos posibilidades: 1ª desde el *setup* llamas a la opción de nuevas fases, o 2ª desde la línea de comandos cargas la fase siguiendo las indicaciones del manual.

CADENAS DE MÚSICA

¡Hola amigos de Pc Player! Tengo varias preguntas para vosotros:
- Si un CD-ROM se mete en una cadena de música ¿ se estropea el CD?, ¿suena alghuna melodía?, ¿avería la cadena de música?
- El CD de vuestro número 13 no me funciona, ¿qué podría hacer?

MIGUEL FERNÁNDEZ CORTÉS (Cártama, MÁLAGA)

Respuesta: Lo del CD tiene varias posibles respuestas. Dependiendo de la antigüedad de la cadena, ésta te detectará si es un CD de música o de datos. Si es de las modernas, se saltará la primera pista del compacto, y tocará las siguientes si es que existen. Los problemas vienen con el resto de cadenas. Si es muy antigua, seguramente, al tocar la primera pista sonarán unos estridentes chirridos que te pueden dejar los tímpanos y los altavoces de la cadena completamente destrozados. En el resto, teóricamente, no debe pasar nada de nada, así que selecciiona comenzar en la segunda pista, y podrás escuchar la música de tus juegos favoritos.

CUESTIONES VARIAS

Queridos PCPlayeros:
- En los reportajes de ferias de los números 12 y 13 habláis del juego *Magic the Gathering*. ¿Cuando va a salir el conocido programa del juego de cartas?
- ¿Cuando va a sacar Sierra el programa *The Rise and Rules of Ancient Empires* de Impressions?
- Me gustaría que hablaráis un poco de Internet: cómo conectarse, qué se encuentra en la red, cómo puedo jugar desde mi casa contra gente de todo el mundo con mis propios juegos...

ÓSCAR ANTUÑANO VAQUERO (VALENCIA)

Respuesta: Hay varios juegos de *Magic the Gathering*, pero todavía falta un poco para que lleguen a nuestro país. Microprose tiene en Inglaterra un salvapantallas con personajes del juego, y sacará un programa basado en el juego de cartas, mientras que Acclaim prevee sacar al mercado uno de estrategia con los personajes del juego con estilo parecido al de *Fantasy General*.
Respecto a *The Rise and the Rules of the Ancient Empires*, tiene que estar ya en el mercado, si no, lo hará el mes que viene a más tardar.
Respecto a lo de Internet, tu mismo podrás comprobar que hemos iniciado una sección completa este mes, donde en este número hablamos de varias de las compañías programadoras de video-juegos que tienen sus páginas *Web* en la red de redes. Si estás interesado en el tema, estas páginas te ayudarán para saber cómo encontrarlo todo sobre nuestro tema: los videojuegos.

PROGRAMACIÓN EN 3D

¡Hola! ¿Qué tal?
Si quisiera hacer un videojuego de plataformas en tres dimensiones, ¿qué programa para DOS me recomiendas que use?

RAÚL LÓPEZ ORTEGA (Torrejón de Ardoz, MADRID)

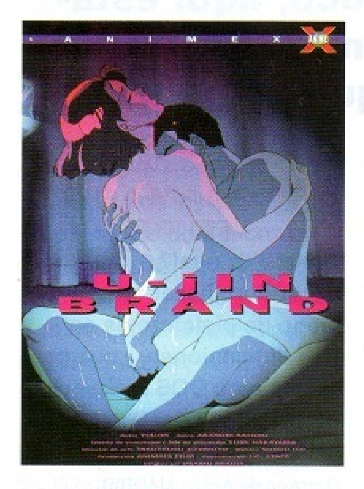
Respuesta: Para hacer un programa en tres dimensiones (ni en dos...) no necesitas una única herramienta, necesitarias varias...
Para hacer un juego, necesitas herramientas para el diseño de gráficos, sonido, movimiento... y además otra, que una todo con tus propias rutinas de inteligencia para que los enemigos no sean meros robots... No te pienses que hacer un juego es algo fácil, porque no lo es.
Si a lo que te refieres por plataformas en 3D es a un juego tipo *Doom*, existen un montón de editores de niveles para esa clase de juegos, con lo que esto no sería realizar un juego al completo.

¡MANDANOS TUS CARTAS!

Si el mes pasado tenía la mente derretida, vuestras cartas de este mes han terminado por rompérmela completamente, así que si alguna respuesta no os gusta... Bueno, es lo mismo, ya sabéis donde me tenéis. Espero vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Enviadlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

MANGAMANIA



U-JIN BRAND

Distribuidor: ANIME X



Este mes en PC Player nos soltamos la melena, y vamos a comentar la nueva serie erótica iniciada por Manga Films, de nombre Anime X. Estas cintas, dedicadas a mayores de dieciocho, años tienen un gran éxito en Japón, tal y como demuestra **U-Jin Brand**. Suelen estar protagonizadas por estudiantes y personas jóvenes ávidas de experiencias sexuales. Esta cinta es un buen comienzo: la calidad de dibujo es buena, y las historias son entretenidas dentro de este género.

NEW ANGEL

Distribuidor: ANIME X



Aunque también para personas mayores de dieciocho años, **New Angel** funciona de diferente manera: no se trata de historias sueltas, sino de una historia continuada. En esta cinta se recogen los tres primeros capítulos. Está protagonizada por el joven Yosuke, un joven que desea fervientemente a Shizuki, su amor platónico. Amor que no es muy correspondido. Quizá por ello, y a pesar de sus sentimientos, trata de superarlo consolándose con un montón de jovencitas. La calidad de dibujo es algo peor que en el caso anterior, *U-Jin Brand*, pero en lo demás se asemejan bastantes. Están bien para pasar un rato divertido.

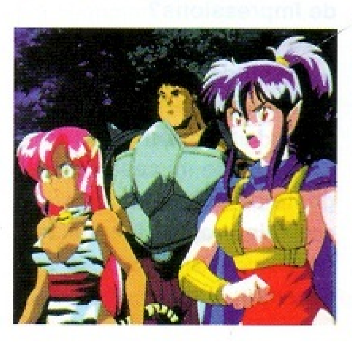


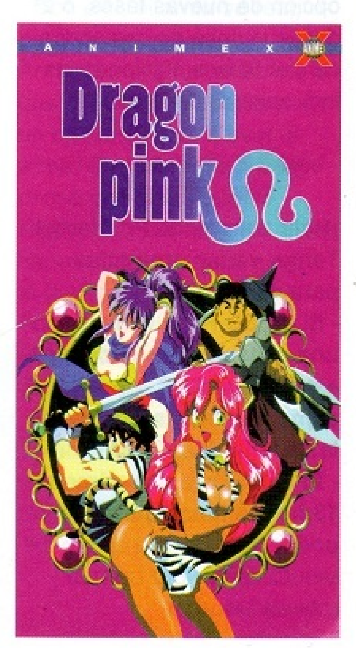
DRAGON PINK

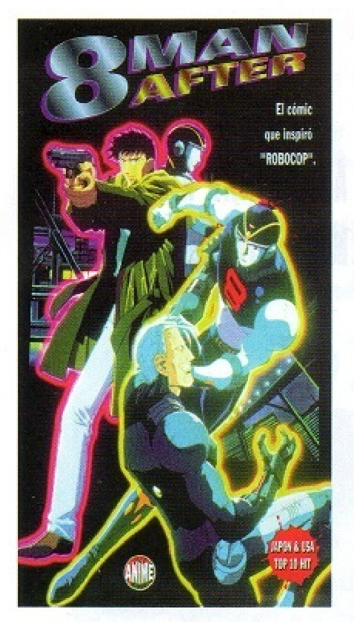
Distribuidor: ANIME X

Dragon Pink sí que marca la diferencia en lo que respecta a esta serie de cintas. Aquí no encontramos a jóvenes colegiales hambrientos, sino a guerreras épicas, que nos recuerdan a los juegos de rol. Este cambio en el argumento da mucho juego. En primer lugar, los dibujos ganan mucho al estar ambientados en una época *pseudo*-medieval (típica de los juegos de rol). Y en segundo lugar, la historia se complica mucho más y es bastante más exótica. Estas muy bien dotadas guerreras deben defenderse de terribles monstruos, y aguerridos caballeros de larga lanza. Todas las historias son diferentes. La calidad de dibujo es excepcional, por lo que ésta es la película que destacamos respecto a las otras. Las tres requieren más de dieciocho años. Merecen realmente la pena.







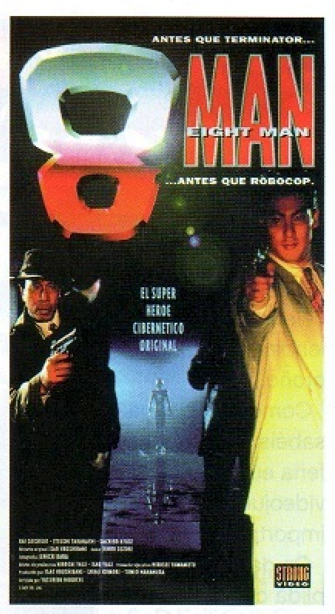


8 MAN AFTER

Distribuidor: ANIME VIDEO



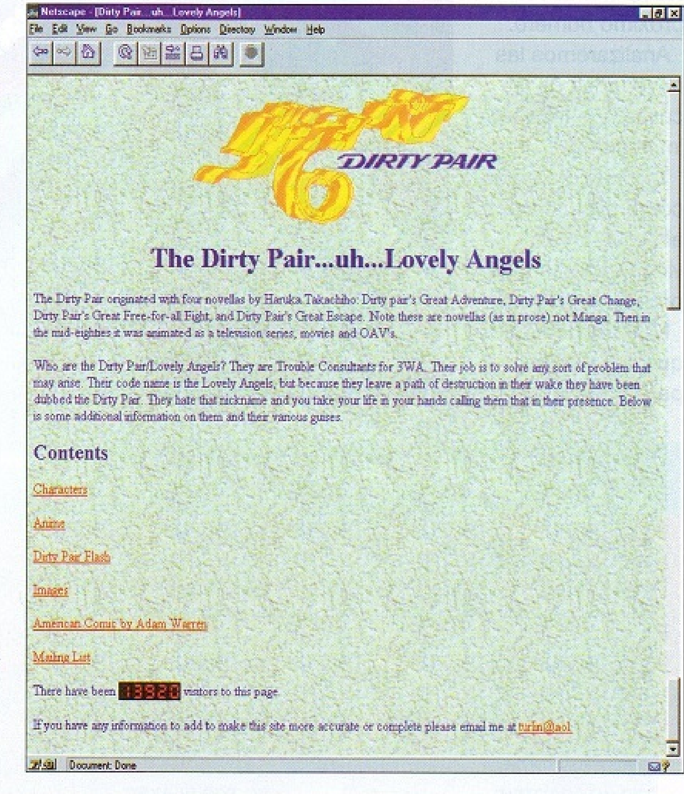
Es la obra maestra de Isao Urushidani. Dicen que es la historia sobre la que se inspiro la película de Robocop. Desconocemos si esto es real, pero hay que reconocer que los parecidos son más que significativos. Así, nos encontramos con un policía recién asesinado, al que el profesor Tani convierte en un heroe cibernetico. Como tal debe limpiar la calle de drogadictos, asesinos y terroristas. Por si la cinta de Anime te sabe a poco, Strong Video te ofrece la película de acción real. En ella encontrarás más de lo mismo, pero con personas reales y unos efectos un tanto "cutres".

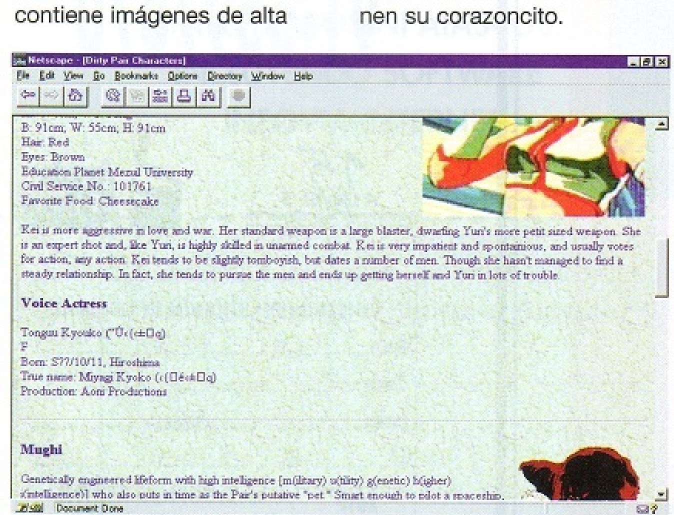


PÁGINAS INTERNET



Este mes hemos encontrado una página de las Dirty Pair en la red de redes. Esta curiosa pareja de policías-detectives-futuristas fue uno de los grandes éxitos del manga de comienzos de la década de los ochenta. Con este incentivo, es normal que aparezcan varias páginas acerca de ellas. Pero la mejor es la que aquí os ofrecemos. Sobre todo, si tenemos en cuenta que contiene *links* muy interesantes a otras direcciones, y a un FTP que contiene imágenes de alta calidad de esta serie, como las que aquí adjuntamos. Cabe destacar la parte que cuenta la historia de cada protagonista, sobre todo por que aporta datos tan curiosos como quién puso las voces en el original japonés, o los datos físicos de las protagonistas, que aunque sean en dibujo, también tienen su corazoncito.





Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes la dirección de las mismas dentro de la red Internet:
http://lamar.colostate.edu/~harper/dirty_pair/angels.html







Entre los días 8 y 10 de Septiembre se celebra el E.C.T.S. londinense de otoño.

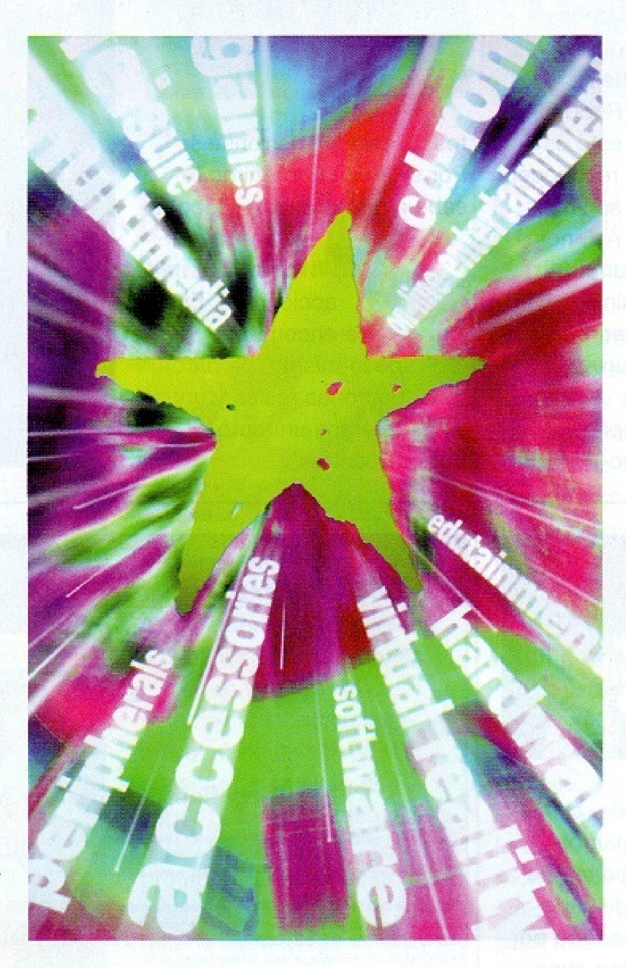
Como muchos ya sabéis, ésta es la feria europea del videojuego más importante.

Os daremos cumplida cuenta de todo lo que acontezca en nuestro próximo número.

Analizaremos las novedades de las casas que más te interesan.

Te presentaremos cómo evolucionará el sector de los videojuegos en los próximos meses.

No te descotectes que llega lo mejor para tu ordenador.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

¡¡NO ESPERES MAS!!

PARA ACCEDER A LAS AUTOPISTAS DE LA INFORMACION

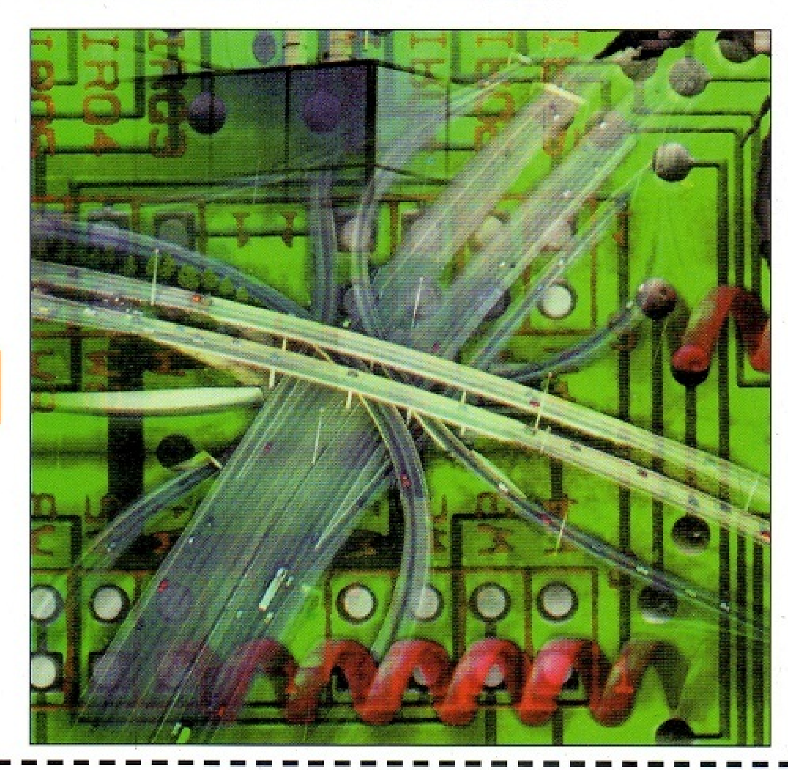
¡CONECTATE!

PORQUE LA INFORMACION ES PODER Y PORQUE QUIERES SABER MAS, NO PUEDES ESTAR DESCONECTADO DE MAS DE 40.000.000 DE PERSONAS DE TODO EL MUNDO QUE PIENSAN COMO TU. Y QUE SABEN, QUE LA INFORMATICA NOS AYUDA A ELIMINAR BARRERAS , Y A ENTENDERNOS MAS Y MEJOR.

AHORA PUEDES CONECTARTE A INTERNET A UN PRECIO EXCEPCIONAL

¡¡¡ 1.995 PTAS. AL MES !!!

- SIN CUOTA DE CONEXION.
- SIN LIMITE DE TIEMPO.
- SIN RETRASOS NI ATASCOS.
- INCLUYENDO SOFTWARE INFOVIA-INTERNET



Envíanos este cupón de solicitud de conexión y recibirás el software y una domiciliación bancaria. Remitir a Eurotex c/ Augusto Figueroa 32-4º E Madrid-28004 - Tfno. (91) 523 18 93 (de 19 a 21h.)

Nombre. . . . .

Dirección . . . .

Población . . . . Provincia . . . .

CP. Teléfono . . . .



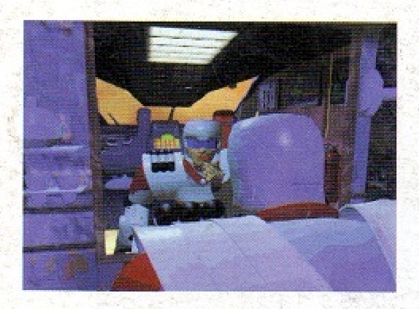
PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

URBAN RUNNER

La nueva película interactiva de Sierra ha sido desarrollada por los estudios de la antigua Coktel Vision, en Francia. Disfruta de esta demo, donde podrás ver en qué consiste esta interesante aventura, apta para todos los públicos.





GENDER WARS La inevitable lucha de sexos ha sido llevada a los juegos de ordenador en este juego de SCI. Disfruta de la demo jugable que te ofrecemos.



A.T.F. Los mejores cazas de combate del futuro han sido reunidos en un magnífico CD por los señores de Electronic Arts en colaboración con Jane's.

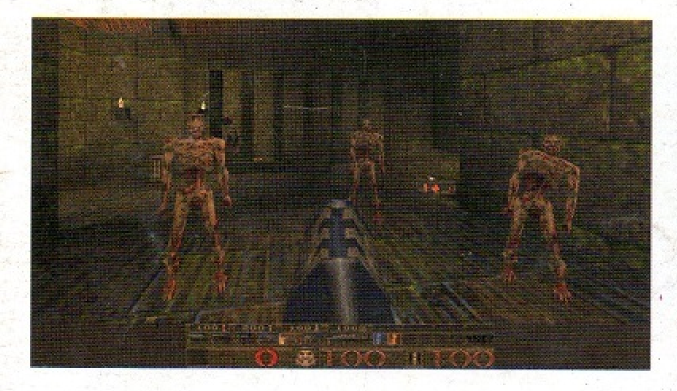


DEADLINE Si te gustó UFO de Microprose, imagínate un juego de semejantes características, pero con malvados terroristas en vez de feos alienígenas.

ADEMÁS...

CHAOS
OVERLORDS
ALLIED GENERAL
STORM
ADVANCED
CIVILIZATION
EURO 96

CURSO JUEGOS



QUAKE

El esperado sucesor de *Doom* ya está entre nosotros. id Software se ha hecho rogar, pero ya todos podemos disfrutar del nuevo rey del género. Este mes, en el CD-ROM de la revista te ofrecemos la versión *shareware* que incluye el primer capítulo del juego.



